

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
HORS-SÉRIE JOYSTICK N°20 - JUILLET/AOÛT 2002
Anarchy online
LE JEU ONLINE MASSIVEMENT
MULTIJOUEUR QUI VA VOUS
PROPULSER DANS LE FUTUR !*
* Connexion Internet requise • Abonnement mensuel
1 MOIS D'ABONNEMENT OFFERT
1 MOIS
D'ABONNEMEN
GRATUIT !
Le jeu complet
avec ses dernières
mises à jour
32
PAGES DE CONSEILS
POUR BIEN DÉBUTER
DANS LE MONDE
D'ANARCHY ONLINE
Windows 9x/Me/2000/XP
Pentium III 300 Mhz, lecteur de CD-Rom,
Carte 3D compatible DirectX
Connexion Internet obligatoire
Jeu en anglais, manuel en français
FOCUS
HOME INTERACTIVE
FUNCOM
www.funcom.com
HORS-SÉRIE N°20 - JUILLET/AOÛT 2002- FRANCE MÉTROPOLITAINE 7,50 € - SUISSE 12,50 FS - BELGIQUE 7,93 €
T 03472 - 20 H - F: 7,50 € - RD

ÉDITO

Bienvenue dans le monde d'Anarchy Online.
Chez nous, à Joystick, les jeux vidéo, c'est notre passion. Et c'est certainement la raison qui nous a poussés à réaliser ce hors-série. Les jeux online se répandent comme une traînée de poudre et beaucoup d'entre nous n'osent pas franchir le premier pas. Ce numéro spécial de Joystick vous invite donc à partager cette passion et à découvrir ce monde extraordinaire qu'est le jeu massivement multijoueur (MMORPG pour les intimes), tout en prenant un minimum de risques grâce à un mois d'abonnement offert.
De même, à travers ce fascicule, nous allons tenter de vous guider dans vos premiers pas sur la planète de Rubi-Ka. Plutôt que d'avoir bêtement recopié le manuel, que vous trouverez de toute façon sur le CD du jeu et que nous vous conseillons fortement de consulter, les différents chapitres regroupent une multitude d'informations acquises avec l'expérience. Bob Arctor, notre spécialiste d'Anarchy Online, vous fait donc partager une partie de son savoir en espérant que cela vous servira au mieux. De par la quantité de choses à dire et la structure du jeu, beaucoup d'informations sont communes à plusieurs rubriques. Nous vous invitons donc à lire l'intégralité de ce guide afin d'assimiler un maximum de renseignements.
Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de très très longues heures de jeu dans cet univers futuriste regorgeant d'utilisateurs passionnés.

Jérôme Darnaudet

Hors-série Joystick n°20
Joystick
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros,
locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : Immeuble Omega,
10, rue Thierry-Le-Luron
92592 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication : Christine Lenoir

Rédacteur en chef :
Jérôme Darnaudet

Rédacteur :
Bob Arctor (Fabien Delevalt)

Secrétaire de rédaction :
Sophie Prétot

Directeur artistique :
Stéphane Noël

1ère maquettiste :
Sonia Nini

Photogravure : Compo Imprim

Imprimé par : Brodard Graphique
membre de E2G

SOMMAIRE

L'UNIVERS D'ANARCHY ONLINE

Contrairement aux rouleaux compresseurs américains que sont les autres MMORPGs (jeu de rôle massivement multijoueur), Anarchy Online est totalement européen. Il est développé par Funcom, un studio norvégien qui a su concocter un titre dont la taille et l'intérêt répondent aux exigences des amateurs d'anticipation. Pour ce faire, ils ont fait appel à Ragnar Tornquist, auteur du livre « Prophet Without Honor », d'après lequel est basée la trame de l'histoire. Celui-ci continue à écrire le scénario du jeu et à donner des directives pour orienter et faire évoluer l'histoire du monde qui, chaque mois, s'étoffe davantage. Fort de ce scénario de science-fiction d'une grande richesse, Anarchy Online n'en reste pas moins accessible au plus grand nombre.

En permettant aux joueurs qui ne sont pas forcements versés, ni même intéressés, dans les combats ou les affrontements divers, les deux factions d'AO règlent définitivement, et de la manière la plus élégante, les affrontements entre les participants, n'empiétant jamais sur la logique du jeu ou la patience des joueurs, tout en respectant la philosophie de la profession à laquelle ces derniers auront choisi d'appartenir. Dans le même esprit, il leur sera possible de fabriquer une partie de leur propre matériel ou équipement sans avoir à attendre de le trouver au hasard des rencontres.

Voulez-vous devenir l'un des innombrables bureaucrates de la plus grande méga-corporation ayant existé dans l'histoire de l'humanité ? Vous sentiriez-vous plus à l'aise dans la peau de l'un de ces maraudeurs des clans rebelles s'étant appropriés l'hémisphère nord de Rubi-Ka ? À moins que vous ne vouliez incarner un médecin itinérant, parti à l'aventure pour pouvoir acquérir des connaissances scientifiques nouvelles ? En clair, votre combat sera-t-il armé ou politique ?

Votre avenir est désormais entre vos mains…

LES RÉGIONS DE LA PLANÈTE

Rubi-Ka est divisé en zones distinctes. Au sud, il y a l'Omni Tek et ses mégapoles : Omni-1 et Rome qui sont les centres du monde. Les régions situées autour sont plutôt civilisées et de nombreuses routes traversent des endroits terraformés par les humains depuis belle lurette. En remontant vers le nord ou en franchissant le fleuve qui divise le monde, on entrera dans les territoires des clans rebelles. Ceux-ci, à cause de la pauvreté relative de leur gouvernement, ont été laissés en friche. On rencontre quelques forts qui parsèment les zones des Clans, mais plus on monte vers le nord, plus on aura tendance à trouver des civilisations dangereuses ou puissantes. Entre les deux et, disséminées sur la surface du Globe, on peut trouver quelques enclaves neutres, surtout des villes, formant des points de rencontre occasionnels entre les deux factions. Tout au nord, dans la zone désertique de « Mort », on découvre un paysage de



Les boutiques ne sont pas toutes clairement indiquées. Pour en savoir plus, faire un shift+clic gauche sur leur porte.

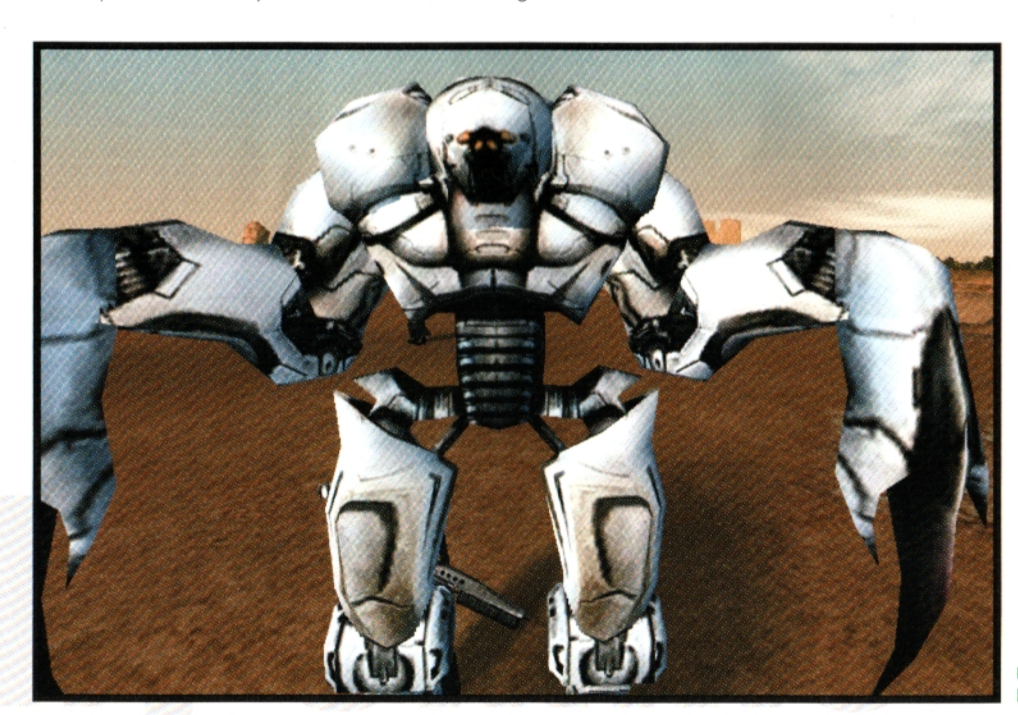
L'univers d'Anar

cratères, d'orages et de tempêtes de sables où les formes de vies sont particulièrement monstrueuses et mortelles. Au début, ne tentez pas l'expérience de vous aventurer hors des sentiers battus à pied. Vous n'y survivriez pas. Évitez d'emprunter en solo les routes qui relient deux cités et préférez un moyen de transport moins aventureux. Rejoignez les expéditions qui se forment à côté des portes des villes pour découvrir les terrains de chasse les plus connus de la faction dont vous faites partie. Parfois il sera plus lucratif de joindre un groupe un peu plus fort pour un butin plus intéressant.

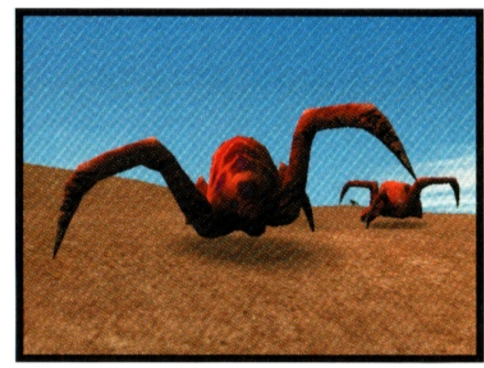


LES ZONES

Le monde d'Anarchy Online est recouvert de champs de force qui réduisent l'agressivité ambiante jusqu'à un certain niveau. Si les affrontements dans les villes sont impossibles entre joueurs de la même faction, rentrer dans une zone « politique » permettra de faire feu sur une personne du camp d'en face. Dans la campagne ou les autres endroits sauvages, ces protections n'agissent pas sur les monstres et créatures qui vous attaqueront librement. Pour éviter les zones politiques (particulièrement déconseillées au début du jeu), il vous faudra demeurer sur les territoires de votre faction et vous y tenir. Il se peut toutefois qu'en marchant un peu trop loin ou en vous perdant, vous pénétriez dans un endroit dangereux. Pour vous prévenir, un message s'affichera au beau milieu de l'écran lorsque vous franchirez une limite de zone et vous apprendra sur quel type de terrain vous venez d'entrer. Sur Rubi-Ka, la situation politique évolue au rythme du scénariste écrivant l'histoire. Pour se tenir au courant, rien de mieux que de lire les actualités du jeu placées sur les pages officielles. Vous y apprendrez ce que vous avez loupé dans le passé en consultant les archives. En un an de jeu, on aura vu des trêves se faire entre les deux factions, puis être brutalement rompues au désespoir des commerçants. Certaines villes, situées aux frontières, seront passées de mains en mains, basculant dans un camp ou un autre au rythme des assauts et des sièges.



Un Slayerdroid. L'ultime robot que peuvent construire les Ingénieurs de très haut niveau.



Évitez de vous approcher trop près des monstres à l'apparence patibulaire...

LES COMMERCES

Il est très facile de se perdre dans les villes de Rubi-Ka tant certaines sont grandes et différentes. Quelques cités, comme Omni 1, sont véritablement immenses, et donc subdivisées en plusieurs secteurs. Pensez à vous repérer en vous aidant du mini-radar. Vous trouverez dans les villes des tas de commerces : de l'échoppe de l'aventurier de base aux produits de luxes (dont les prix ne sont accessibles qu'aux persos niveaux 50 et plus), vous pourrez y découvrir une variété importante d'objets et d'équipement. La première règle à observer dans un magasin est de ne rien acheter si vous ne connaissez pas l'utilisation précise d'un objet. Un bon nombre de joueurs se sont ruinés en faisant l'acquisition de trousses de soins très puissantes mais inutilisables avant des semaines de jeux. En cas de doute, interrogez les joueurs aux alentours.
Pour acheter et vendre, double-cliquez sur une des nombreuses bornes se trouvant à l'intérieur des bâtiments. Souvent, à l'étage, vous trouverez des salles remplies d'appareils similaires, chacun d'entre eux offrant un contenu unique. Certaines enseignes sont réputées pour des choses aussi futiles que des habits de luxe (un cuir noir vraiment à la mode vous mettra sur la paille), des meubles ou des sous-vêtements.

L'HUMANITÉ MINORITAIRE

Rubi-Ka regorge de créatures dangereuses. Apprendre à les connaître, c'est aussi mieux découvrir cette planète très étrange. À bas niveaux, la mort est partout, du simple rat aux mutants qui pullulent dans les zones désertiques, en passant par les androïdes laissés à eux-mêmes. Au début, pour progresser rapidement, attaquez vous exclusivement aux « Leets » (des marmottes), aux « Flying Reets » (sortes de perroquets), puis aux Grass

Snakes (serpents géants). Parfois, juste aux portes des villes, vous pourrez faire de mauvaises rencontres. Un conseil : dans les premiers temps, ne sortez pas seul mais en équipe.

Pour survivre à ces premiers combats, il faut observer quelques règles très simples. Tout d'abord, laissez le chef du groupe attaquer une créature en premier, puis aidez-le à combattre celle-ci. Il y a de bonnes chances pour que le monstre continue alors à s'attaquer à la même cible en vous ignorant. Si vous attaquez des créatures le premier, il y a fort à parier que celles-ci se concentreront sur vous. Certains monstres sont solidaires entre membres de la même espèce : si l'un d'entre eux vous aperçoit en train d'agresser l'un de ses congénères, il se liguera tout de suite contre vous. Repérez donc les individus isolés, les plus éloignés d'un « troupeau » avant de les affronter. En cas de pépin, si une bestiole trop puissante se met à vous poursuivre, courrez en cercle autour de votre groupe. Ne fuyez ni en ligne droite, ni au travers de vos collègues. Grâce à cette tactique, vos compagnons pourront vous aider beaucoup plus facilement. Si vous devez fuir et que vous arriviez à distancer les créatures, ne vous arrêtez pas avant plusieurs centaines de mètres car certaines ont un bon flair et ne renonceront pas à vous poursuivre avant un certain temps. Dans tous les cas, pour vous mettre à l'abri du mieux possible, réfugiez-vous dans une bâtisse ou franchissez une zone (les sortes de champs de force qui divisent périodiquement le terrain). Lorsque vous aurez réussi, vous et votre équipe, à éliminer tous les monstres d'un endroit, méfiez-vous : après un certain temps (très variable), il se peut que l'endroit se mette à « respawner », c'est-à-dire à se repeupler en monstres très rapidement.

La communauté française

On trouve un nombre relativement important de Français dans Anarchy Online (sur le serveur Rubi-Ka 1). Le moyen idéal pour commencer en douceur est de se joindre à l'une des nombreuses guildes existantes pour débuter entre Francophones si vous ne maîtrisez pas bien l'anglais. Le caractère rebelle de nos compatriotes fait que nombre d'entre eux se retrouvent dans les rangs des Clans rebelles. Voici quelques-unes des adresses de guildes :

Le Cinquième colonne : http://njuhel.nexenservices.com/index.php
The Patriotic Avengers : http://www.tpa.fr.st/
Les Ailes de la Nuit : http://ao.adln.org/pages/index.php

Coté Omni, allez visiter l'excellent site du http://www.skytek.fr.st/ qui contient non seulement une guilde, mais aussi quelques nombreux guides (en français) qui abordent les aspects les plus pointus du jeu. Au cas où vous ne voudriez pas rejoindre des groupes de joueurs fixes, baladez-vous sur les grandes places (celle de Tyr, juste en bas du Whompa) et cherchez les Français qui se trouvent dans la même zone. Vous le verrez, c'est assez facile de les repérer en surveillant la fenêtre de dialogue.





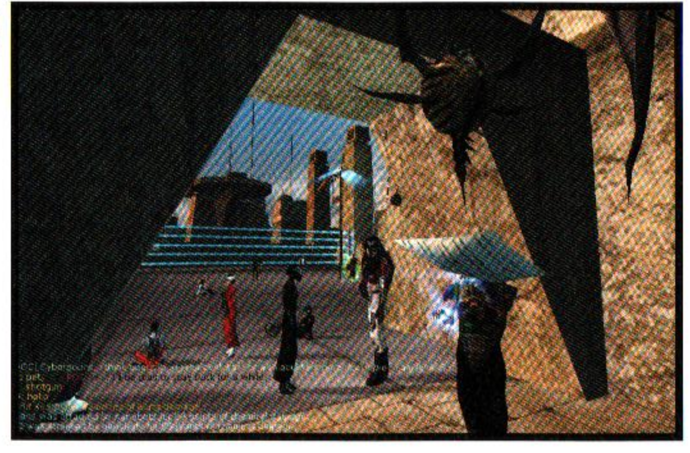
doter de programmes pour encore accroître leur puissance ou modifier leur comportement lors des combats.

ROBOTS ET COMPAGNONS

Certains des citoyens vivant sur le monde de Rubi-Ka possèdent des « Pets » (compagnons). Ceux-ci sont, la plupart du temps, des robots qu'ils fabriquent (pour les Ingénieurs) ou qui leur sont envoyés par leur administration (dans le cas des Bureaucrates). D'autres encore sont des émanations de leur propre esprit sans forme précise (chez les Nano-Physicistes). L'ensemble de ces familiers aident les joueurs à combattre, parfois même à se soigner. Les robots les plus puissants, les « Slayerdroids », créés par les Ingénieurs, sont également les plus redoutés de tous. En plus de leur force physique, leurs propriétaires n'hésitent pas à les

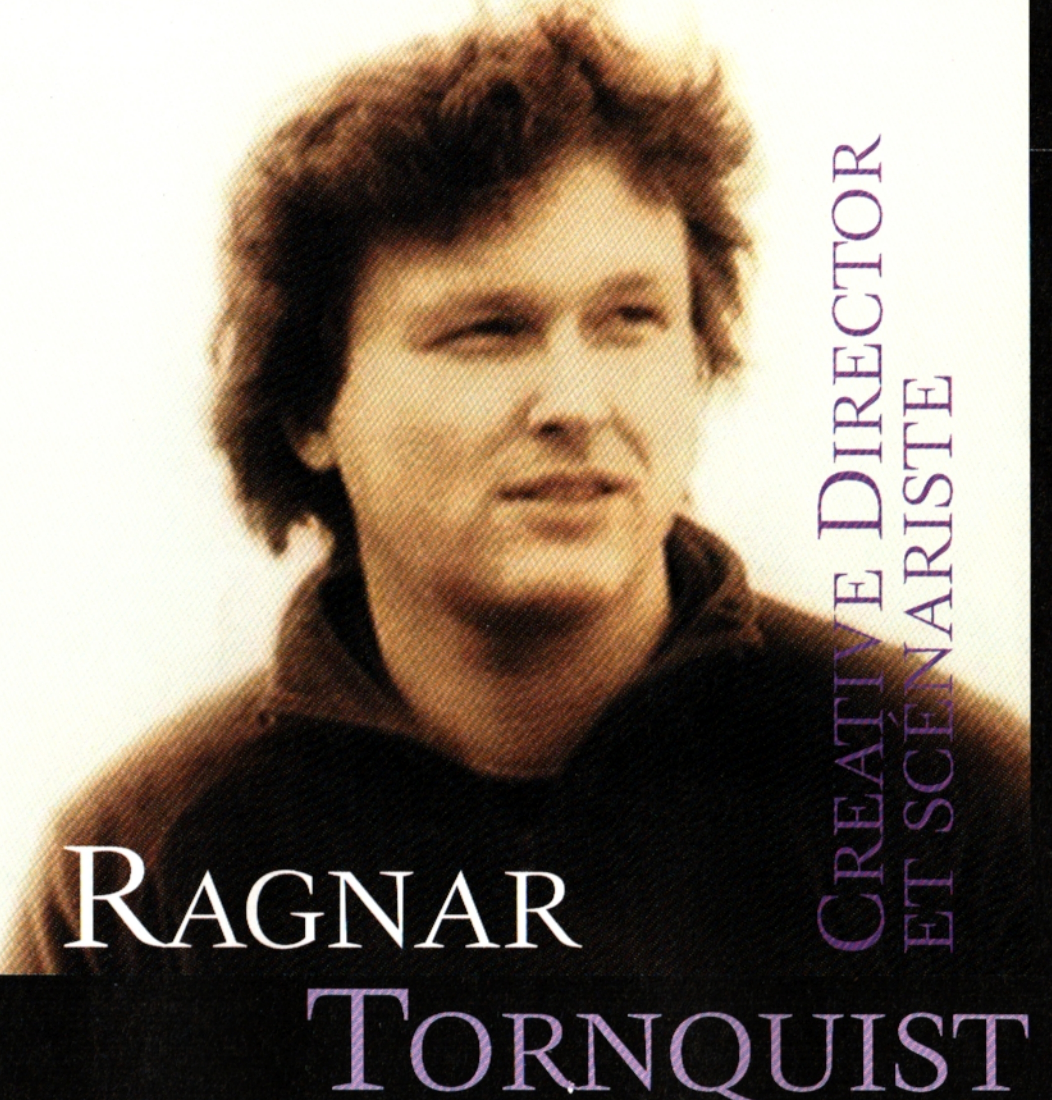
L'entrée de l'arène de Tyr. Une fois celle-ci franchie, tout peut vous arriver.





LES ARÈNES

Si vous êtes un fanatique du PVP (combat joueur contre joueur), le moyen le plus simple d'assouvir vos instincts de meurtrier ou vos envies de gloire est de vous rendre dans une arène pour combattre d'autres joueurs. Il y en a plusieurs sur la planète, et la plus connue est située à Tyr, ville célèbre pour son ambiance chaotique. Pour vous battre, il vous suffira de rentrer au milieu de la grille bleue. Un décompte d'une quinzaine de secondes commencera et il représente le temps pendant lequel vous pouvez encore sortir de l'endroit si vous avez finalement la frousse. Dans le cas contraire, essayez de trouver un personnage de votre niveau pour le provoquer (il est aussi là pour ça) et combattez-le. Attention, il y a de véritables professionnels des affrontements inter-joueurs qui ne sont présents que pour se faire un nom. Les combats sont toujours meurtriers et très rapides. Bien entendu, tous les coups sont permis. Si vous arrivez à faire quelques victimes, vous aurez droit à un titre accolé à votre pseudo qui vous apportera notoriété et respect. Enfin, ça dépend des jours.



RAGNAR TORNQUIST

CREATIVE DIRECTOR ET SCÉNARISTE

À la fois compétente et fort sympathique, l'équipe qui est à l'origine d'Anarchy Online nous explique comment est né l'un des meilleurs jeux massivement multi-joueurs du moment.

Joystick : D'où t'est venue l'idée du monde d'Anarchy Online ? J'imagine que tu es un lecteur avide de science-fiction. Quelles sont tes références ?

Ragnar Tornquist : L'univers d'Anarchy Online a été créé par Gaute Godager et moi-même. C'est tout simplement le type de monde que nous aurions voulu explorer nous-mêmes. Pour ma part, je suis un fan de Peter Hamilton, Arthur C. Clarke (pour sa science, pas sa fiction), Philip K. Dick, Greg Bear, Isaac Asimov et aussi de films comme Blade Runner, A.I. et 2001.

Joystick : Est-ce que certains joueurs ou guildes t'ont donné des idées ou de l'inspiration pour créer de nouvelles histoires ?

Oui, tout à fait. C'est d'ailleurs la façon dont cela doit fonctionner : un aller-retour constant entre nos scénaristes et les milliers de joueurs participant à l'intrigue. On lit les forums online et les emails que l'on reçoit et on se balade sur les sites de fans. L'un des derniers événements, la tentative d'assassinat sur un notable de la planète, fut inspirée par ce que les joueurs voulaient voir dans le jeu.

Joystick : As-tu assez de temps libre pour te promener incognito dans le monde de Rubi-Ka et espionner les joueurs ?

Je n'ai que très peu de temps à moi, mais j'aime y aller de temps en temps. En réalité, c'est bien plus pour m'amuser que pour observer les autres joueurs.

Joystick : Est-ce plus facile de créer un univers de science-fiction réaliste que de concevoir un monde médieval-fantastique ?

Je ne dirais pas ça. En fait, c'est même plus difficile : la science-fiction demande plus de recherche pour que les technologies soient un minimum réalistes. En plus de cela, vous basez votre concept sur le monde réel ce qui signifie que n'importe qui a une opinion sur ce que le futur risque d'être. Il est certain que n'importe qui ne sera pas forcément d'accord sur votre description de l'avenir.

Joystick : L'histoire politique de Rubi-Ka est plutôt mouvementée. Peux-tu nous donner une idée de ce qui nous attend dans un proche futur ?

Je ne veux pas vendre trop la mèche, mais l'extension Shadowlands introduira un bon nombre de nouveaux éléments scénaristiques. Nous allons aussi modifier la façon dont les joueurs « inter-réagiront » avec les NPC, ce qui signifie par exemple qu'ils auront plus d'histoires à raconter, ainsi que des dialogues plus intéressants et mis à jour. Quant à la politique, les intentions de l'Omni Tek deviendront plus claires et il sera alors évident qu'ils n'agissent pas dans le meilleur intérêt de l'humanité.

Joystick : Sans même parler des villes sur les frontières, sera-t-il possible de voir, à l'avenir, des capitales tomber aux mains « ennemies » ?

Ces grosses villes sont si puissantes et importantes socialement et politiquement qu'elles ne passeraient pas d'elles-mêmes aux mains de l'ennemi. Mais si le scénario prend un certain tournant, peut-être…

Joystick : Une histoire développée pendant des années (Ragnar projette de développer le monde sur 4 ans), est-ce complexe à écrire ? Est-ce que l'on peut comparer cela à l'écriture d'une série d'albums de BD ?

Eh bien, si les lecteurs de la BD en question étaient capables de changer ou d'influer sur le cours des événements du scénario, oui, en effet, cela serait comme d'écrire un scénario de BD. Écrire pour un Massive Online ne ressemble en rien à de l'écriture pour un autre media. C'est plus difficile dans certains domaines, plus facile dans d'autres. On n'attend pas de vous que vous puissiez remplir tous les blancs, les joueurs veulent le faire eux-mêmes. En revanche, on vous demande de fournir aux joueurs un univers tangible avec une histoire à la fois riche et crédible, ainsi que des tas de « crochets » pour que les joueurs puissent y suspendre leurs propres histoires. Parfois cela signifie écrire l'histoire, d'autres fois enregistrer la chronologie du monde qui se crée toute seule. C'est donc particulièrement difficile, mais aussi particulièrement satisfaisant.



Gaute Godager

Game Director

Joystick : AO est le premier gros MMORPG réalisé hors des USA. Avez-vous souffert de problèmes de crédibilité de la part des joueurs américains ?

Gaute Godager : Je dirais que, dans l'ensemble, nous avons été très bien accueillis dans toutes les parties du monde et nombreux sont ceux qui ont senti que notre approche européenne sur ce genre de jeux serait fraîche et différente.

Joystick : À propos des compétences, allons-nous voir une quelconque évolution dans la liste des skills ou restera-t-elle identique ?

Nous n'avons pas prévu d'ajouter de nouvelles skills. À la place, nous allons améliorer les trades skills (les compétences qui ne concernent pas le combat) en premier. Nous allons, par exemple, chercher à changer la façon dont certaines d'entre elles fonctionnent pour les rendre encore plus intéressantes. Dans l'extension Shadowlands, nous avons prévu un changement majeur que nous appelons « perks ». Mais il est trop tôt pour vous révéler quoi que ce soit à ce sujet.



Joystick : Pensez-vous rajouter du nouveau terrain, de nouvelles régions ou villes pour améliorer le côté « exploration » du jeu ?

Ce domaine sera amélioré à travers les régions que l'on pourra trouver dans Shadowlands aux côtés d'une nouvelle ville (Jobe), de nouveaux donjons statiques. Nous avons aussi envisagé de modifier les règles du comportement des monstres pour rendre l'exploration plus facile à pied et plus dangereuse dans les airs.

Joystick : Ne penses-tu pas que les prix des véhicules sont trop élevés. Je ne dois le mien qu'à une riche joueuse américaine, une fille très généreuse.

En fait, non. Les voitures sont faites pour être des représentations du statut social. Cela nous permet d'être sûr que vous avez soit de bons amis, ce qui est parfait, ou alors que vous méritez vraiment de recevoir une telle récompense. Dans un jeu comme AO, il nous faut avoir quelque chose que les gens veulent voir en tant qu'ultime symbole de puissance et de richesse. Dans AO, ce sont les Yalmahas (les AutoJet) argentées et brillantes. Elles coûtent aux alentours de 5 millions ce qui n'est rien pour un citoyen de Rubi-Ka de haut niveau. Mais les véhicules bas de gamme, tels que les Kodiaks, sont bien moins chers et se trouvent plus facilement.

Joystick : Quel est, selon toi, le futur d'Anarchy Online ?

Oh, voilà la grosse question. Laisse-moi d'abord préciser que les choses dont je vais te parler sont seulement des projets. Nous ferons de notre mieux pour les implanter ; cependant, rien ne garantit que cela se fasse :

1 : Donner aux joueurs plus de contrôle sur le monde du jeu.

Nous avons eu plusieurs idées pour parvenir à cela, quelques-unes d'entre elles comprennent la possibilité de contrôler des régions et de voter sur certaines issues d'un conflit. Toute l'équipe est très excitée à propos de la possibilité de voir une telle montée en puissance des joueurs.

2 : L'approfondissement et le renforcement du gameplay.

Nous espérons amener aux joueurs de AO plus de gameplay pour les personnages de haut niveau, une A.I. plus coriace et un changement dans le contenu autogénéré.

3 : Une amélioration graduelle de l'interface pour rendre AO encore plus intuitif et simple à utiliser.

4 : Continuer à trouver les meilleures occasions d'amener l'histoire, le développement et le conflit à quelque chose d'encore plus vivant pour les joueurs. Ils doivent sentir qu'ils y respirent, qu'ils y vivent.

Jerry Godwin

Chef de l'équipe « événements »

Joystick : Comparé à ceux que l'on peut trouver dans d'autres jeux, comment définirais-tu les « événements » dans AO ?

Jerry Godwin : Je pense que la différence que présente AO est la capacité offerte aux joueurs de changer la conclusion d'un événement organisé par notre équipe. Tiens, je vais vous révéler un secret : on avait commencé un événement qui consistait à faire assassiner une doublure du leader clan Radiman. Le plan de base devait être d'engager un joueur pour lui tirer dessus à distance. Donc Radiman commence à se rendre à son meeting avec le chef de l'Omni. C'est alors que Aberic (un autre joueur qui n'avait rien à voir), en fait un Omni fanatique, décide tout seul dans son coin de le descendre lui aussi. À ce moment, nous avons dû changer nos plans et cette action d'un seul joueur a conduit à une autre série d'histoires parmi lesquelles on trouve un procès d'Aberic et la capture de l'individu à l'origine de l'attentat. Je pense que c'est pour ça que l'on est totalement différents des autres jeux sur le marché dans ce domaine : à cause de la dynamique des événements.

Joystick : Y a-t-il un événement créé par un joueur qui t'a particulièrement impressionné ?

Il y en a une tonne. En ce moment, nous avons des groupes comme Mercury Dragon et Phoenix Prime, deux guildes des Clans qui sont en train de rassembler de l'argent pour nettoyer Old Athen. Le dernier « nettoyage » avait réussi à rassembler assez de crédits pour nettoyer les douves de la ville. On avait donc changé les textures pour leur faire plaisir. On a aussi tous ces joueurs qui jouent aux DJ dans les clubs en tenant des fréquences musicales sur le Net en stream. Et il a aussi ce joueur, Tarryk, qui anime son propre talk-show.

Joystick : Comment as-tu décidé de placer les frontières Omni et Clans ?

Sverre Kvermo : Cela s'est fait avec Gaute et l'ancien designer de Funcom avant que j'arrive : ils ont tout décidé en jouant au jeu de la pierre et du ciseau pour chacune des régions et les ont laissées en faction neutre s'ils étaient à égalité.

Joystick : Quelle est ta zone (ou ta ville) préférée du monde ?

Oh mon Dieu, dure question : le premier endroit de Rubi-Ka que j'ai apprécié était Omni-1 Entertainment (un quartier de la ville) pour son ambiance « Blade Runneresque ». Il aura toujours une place dans mon cœur. Je sais que la plupart des joueurs apprécient particulièrement les grandes chutes d'eau de Broken Shores. Cet endroit aussi mérite une mention spéciale.

Sverre Kvermo

Concepteur du monde



Joystick : Les villes du monde semblent avoir toutes leur propre identité comme Tyr, Rome ou Borealis. Comment êtes-vous arrivés à ce résultat ?

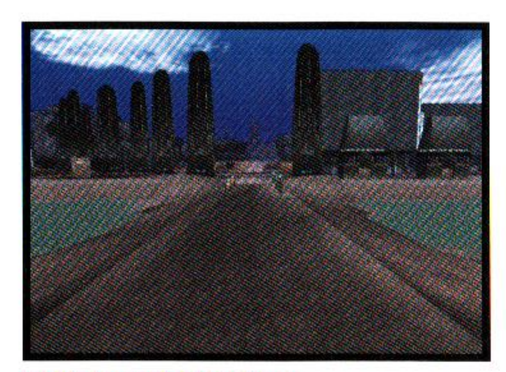
Avant tout, un concept est écrit pour que l'on puisse se distinguer des autres villes déjà existantes. Lorsque c'est possible, on laisse à un world designer ou un graphiste la responsabilité du style et de la personnalité de la ville ou de la région. Si personne n'est disponible pour créer de nouvelles structures, on essayera de se servir d'anciens objets en les « re-texturant » et en modifiant leur taille pour créer quelque chose de très nouveau. Borealis a été créée ainsi. Une fois que l'endroit est achevé, le même designer sera responsable de sa tenue et des futures extensions de l'endroit. De cette façon, nous sommes certains d'avoir un thème unique et que les modifications s'y intégreront parfaitement. Les différences de styles que l'on voit sont en fait le reflet des préférences de chaque concepteur.



Geographical map of Rubi-Ka

Villes et Bourgades

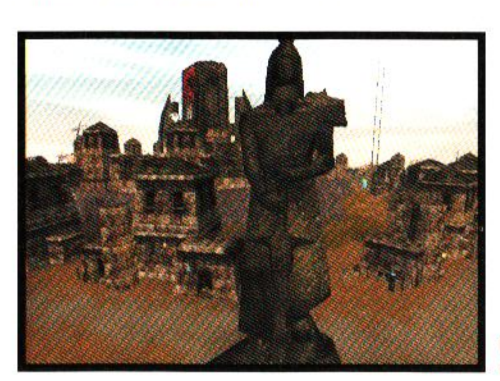
TIR : Tyr est la ville à la mode depuis le schisme entre les deux factions. Ici se côtoient les anarchistes et les personnages neutres. La région est particulièrement riche avec des dizaines de spots où chasser et où l'on montera de quelques niveaux. Son arène est très réputée dans tout le nord du pays. C'est la ville idéale pour débuter une bonne journée d'expédition en tant que membre des clans.



Une ville de construction Omni : Athènes.

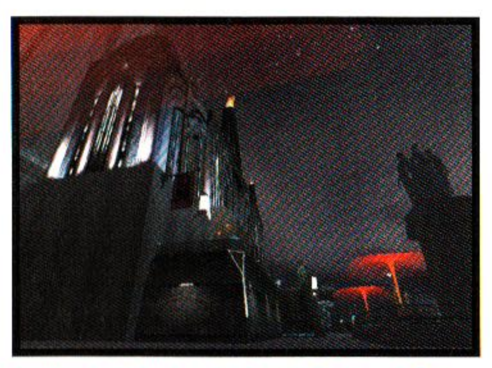
ATHEN : la mégapole d'Athènes est la capitale des forces des Clans. C'est une ancienne ville Omni avec tout ce que cela peut sous-entendre comme rigueur architecturale. Cependant, en tant qu'ancienne cité de la corporation, elle possède tout ce que l'on peut trouver de mieux en matière de transports ou de commerces. Ne pas oublier de visiter les ruines, assez dangereuses mais très impressionnantes, situées à la sortie est de la ville.

CAMELOT : Camelot est le nom de baptême d'une ville fondée par un groupe de rebelles se prenant pour des chevaliers (le clan Knight). On reconnaît l'endroit à l'énorme château fort bâti sur une hauteur. Autour, une petite bourgade un rien médiévale s'est construite. L'endroit est assez désert ou fréquenté par les curieux. C'est une région particulièrement dangereuse pour les joueurs Omni qui trouveront pourtant quelques forts çà et là.



La ville médiévale de Camelot, bâtie par un clan fanatique du passé de la planète terre.

OMNI 1 : l'ancienne capitale de Rubi-Ka est la plus grande ville jamais construite sur le globe. On s'y perd si facilement que de nombreux terminaux de la Grid conduisent à des destinations différentes au sein de celle-ci. La cité est divisée en zones (omni trade, etc..) qui en disent long sur la vocation de ses quartiers. C'est l'endroit rêvé pour trouver ce qui se fait de mieux d'un point de vue technologique sur toute la planète. Nombre de personnages Omni Tek y élisent domicile à cause du grand nombre de Whompas que l'on peut y trouver. Le gouvernement y séjourne, lui aussi, avec ses milliers de fonctionnaires. Omni One n'est cependant pas le meilleur endroit pour débuter à cause de sa trop grande taille. Quittez l'endroit au plus vite pour Rome



Omni One, la capitale du monde. En particulier du monde Omni.

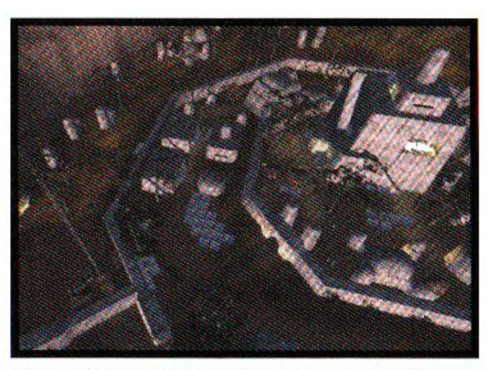
ROME : ville aussi moderne qu'Omni One, mais plus petite. Il est conseillé aux persos Omni de débuter ici leurs missions en commençant par explorer les environs immédiats pour prendre du galon. La ville est extrêmement « fliquée » ce qui permet de se promener en toute liberté le soir. Bien sûr, on s'y ennuie énormément, autoritarisme oblige.

NEWLAND : Newland est le (petit) centre de la (petite) zone neutre. Si votre personnage s'est abstenu de faire un choix politique, il aura tout intérêt à demeurer ici. Newland possède de belles installations : des boutiques de toutes sortes regroupées dans la même parcelle de terrain. Autour de la ville et du lac, on trouve les terrains de chasse idéaux pour les personnages de bas niveau. À visiter absolument, même si on n'est pas neutre.

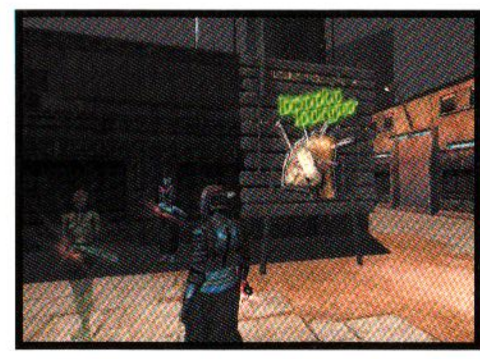


Newland, la capitale des personnages et des factions neutres.

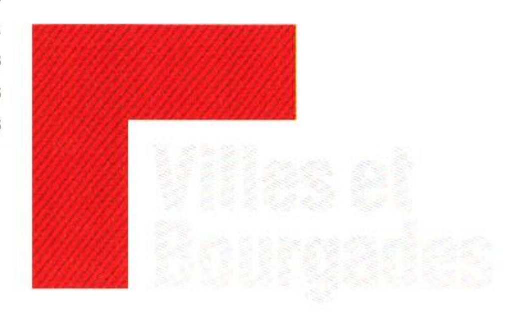
BOREALIS : belle cité située dans les régions montagneuses. Une exploration des alentours permettra de rencontrer du gibier intéressant pour tout le monde. Sa rangée de boutiques (situées à droite en contrebas, en sortant du Whompa) placées côte à côte en font l'endroit à visiter en premier (après Athènes) lorsqu'on part à la recherche de l'objet introuvable.



Les villes d'Anarchy Online sont assez immenses. Ici, une petite bourgade de province.



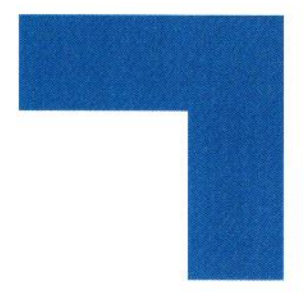
Chaque zone urbaine possède son propre style ou ses commerces. Ici Newland.



INSTALLATION DU JEU ET ENREGISTREMENT SUR INTERNET

Bienvenue sur Anarchy Online ! Ce Guide du joueur a pour but de vous aider à installer le jeu, à vous inscrire, et à bien débuter dans le monde de Rubi-Ka. Nous vous présenterons les différentes parties en présence, à savoir l'Omni Tek et les Clans rebelles, ainsi que certains monstres, une partie des armes et de l'équipement disponibles, les plus grandes cités et les personnages-clés du jeu. Vous obtiendrez de plus amples informations au sujet du jeu, du monde et de tout ce qui s'y rapporte sur les sites officiels http://www.anarchy-online.com (site international) et http://www.anarchy-france.com (site français).

Toutefois, sachez que c'est encore au cœur même du jeu que vous trouverez le plus d'aide, auprès des autres joueurs ! Ils n'hésiteront pas à vous prodiguer conseils et encouragements.
Enfin, vous trouverez sur le CD-Rom du jeu un dossier nommé « Manuels » incluant la notice française du jeu, un récapitulatif des touches clavier, ainsi que les cartes géographiques et politiques. Pour consulter ces fichiers (au format .PDF), vous devrez avant tout installer le programme Acrobat Reader 5.0, également diponible sur ce CD.





Vous trouverez le manuel français dans le dossier « Manuels » du CD-Rom.

LANCEMENT

Configuration requise

Minimale
Windows 95/98/ME/2000
Pentium II 300
128 Mo RAM
Lecteur de CD-ROM 2x
Carte graphique 8 Mo compatible Direct3D
Carte son compatible DirectX
700 Mo d'espace disque disponible
Connexion Internet avec modem 28.8 K

Recommandée
Pentium III 450
256 Mo RAM
Carte graphique 32 Mo compatible Direct3D
Lecteur de CD-ROM 8x
1 Go d'espace disque disponible
Connexion Internet avec modem 56K

INSTALLATION

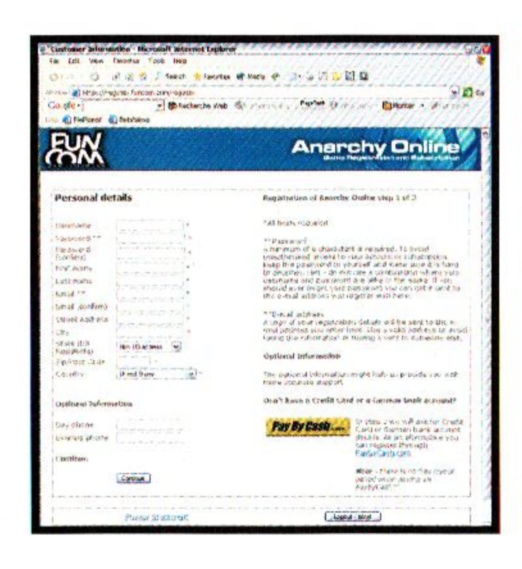
1. Insérez le CD-Rom Anarchy Online dans votre lecteur de CD-Rom. L'installation se lance automatiquement si la Notification d'insertion automatique est activée sur votre ordinateur. Dans le cas contraire, double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur votre bureau et sélectionnez votre lecteur de CD-Rom (dont l'icône portera le nom « Anarchy Online »). Double-cliquez sur l'icône du CD-Rom pour lancer l'installation ou ouvrez l'arborescence du CD-Rom et double-cliquez sur setup.exe. L'installation se lance alors.

2. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran jusqu'à ce que le programme vous demande où vous souhaitez installer le jeu. Il cherchera en priorité un répertoire Games sur vos disques durs afin d'installer le jeu dans un répertoire du type « C:\Games\Funcom\Anarchy Online ». Vous pouvez modifier ce chemin d'installation en sélectionnant un répertoire différent sur le disque de votre choix.

3. Une fois que l'installation est achevée et les raccourcis créés, vous devez vous inscrire en tant que joueur.

REGISTRATION (INSCRIPTION)

1. Vous pouvez vous inscrire en lançant Anarchy Online (cliquez sur le raccourci Anarchy Online dans votre menu Démarrer), puis en cliquant sur le bouton Account (Compte), ou encore en vous connectant directement au site http://register.funcom.com/ao.



2. Sélectionnez l'option Create a new account (Créer un nouveau compte).

3. Saisissez un nom d'utilisateur (user name), un mot de passe (password) et votre e-mail.

4. Saisissez le numéro de série imprimé sur votre CD de jeu pour créer un nouveau compte. Vous devez ensuite entrer vos coordonnées bancaires (numéro de carte de crédit et date d'expiration). Votre compte ne sera débité qu'à l'expiration du premier mois gratuit.

5. Vous devez maintenant choisir un cycle de facturation : monthly (mensuel), trimestriel (quarterly) ou twice-annualy (semestriel). Une remise vous est accordée si vous vous inscrivez pour une plus longue durée.

6. Toutes les transactions sont sécurisées et vos coordonnées bancaires ne serviront qu'au paiement de votre abonnement. Ce dernier est automatiquement reconduit à l'issue de votre cycle de facturation à moins que vous ne le résiliiez volontairement. Le premier mois d'utilisation du jeu est gratuit et le fait de résilier votre abonnement avant le terme de ce premier mois annule immédiatement le débit prévu sur votre compte.

7. Vérifiez et confirmez vos choix.

8. Prenez quelques minutes pour remplir le questionnaire qui apparaît à l'écran. Cela nous permettra de mieux vous connaître et ainsi d'améliorer encore nos services.

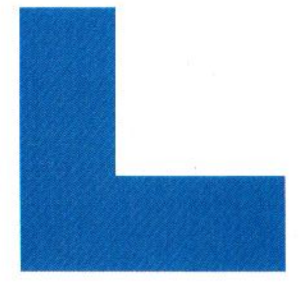
9. Vous pouvez désormais pénétrer dans le monde de Rubi-Ka ! Saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe définis lors de l'inscription, et appuyez sur Play...

CONNEXION

Vous devez entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe (voir Inscription) que vous avez choisis lors de votre inscription, chaque fois que vous vous connectez sur Anarchy Online. Vous devez absolument vous inscrire pour entrer dans le monde de Rubi-Ka. Vous pouvez cocher l'option « Remember Password » pour que le programme se souvienne de votre mot de passe lors de votre prochaine connexion, vous évitant ainsi d'avoir à le saisir.

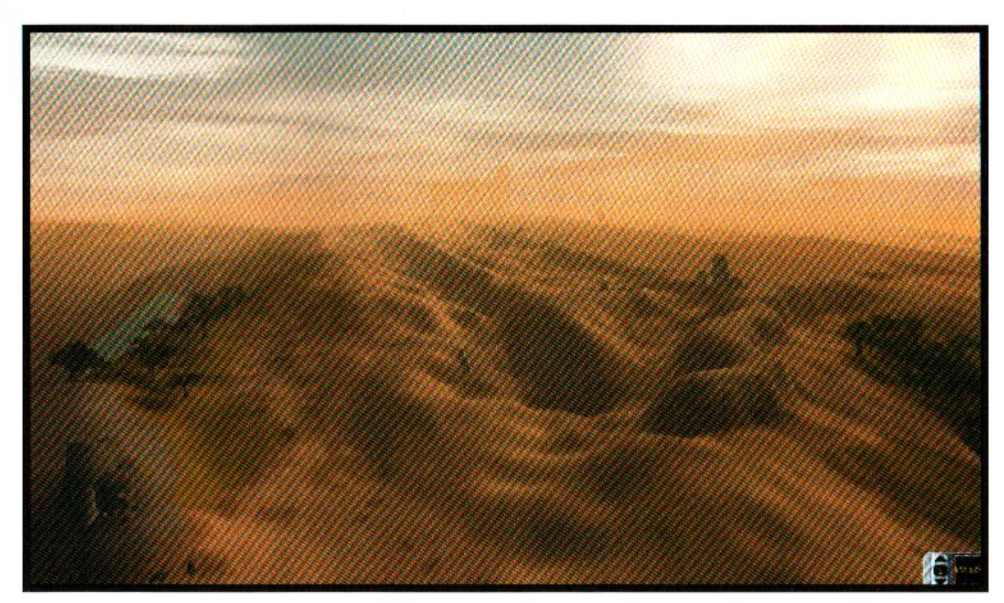
L'écran de connexion contient de nombreuses informations concernant la version du jeu ainsi que certaines annonces. Prenez le temps de les lire avant de cliquer sur le bouton Login (Connexion).

Vous pouvez maintenant créer un nouveau personnage ou reprendre un de vos personnages existants. Vous pouvez aussi faire disparaître un personnage avec lequel vous ne souhaitez plus jouer, mais n'oubliez pas que ce processus est irréversible ! Avant de continuer, assurez-vous d'avoir sélectionné le bon pilote d'affichage et d'avoir établi vos préférences en appuyant sur le bouton vert représentant une carte graphique, situé à la droite de l'écran (sous l'option Hardware Setup) ! Sélectionnez une résolution d'écran que votre moniteur et votre carte graphique peuvent supporter ainsi que la carte graphique que vous souhaitez utiliser (si plusieurs cartes sont installées sur votre machine). Vous pouvez choisir de jouer à Anarchy Online en mode fenêtré en cliquant sur « Run in window » : sachez toutefois que cette option a de fortes répercussions sur la vitesse du jeu. Sélectionnez « Play introductory movie » pour lancer la vidéo d'introduction du jeu, puis Play lorsque vous vous sentez prêt !

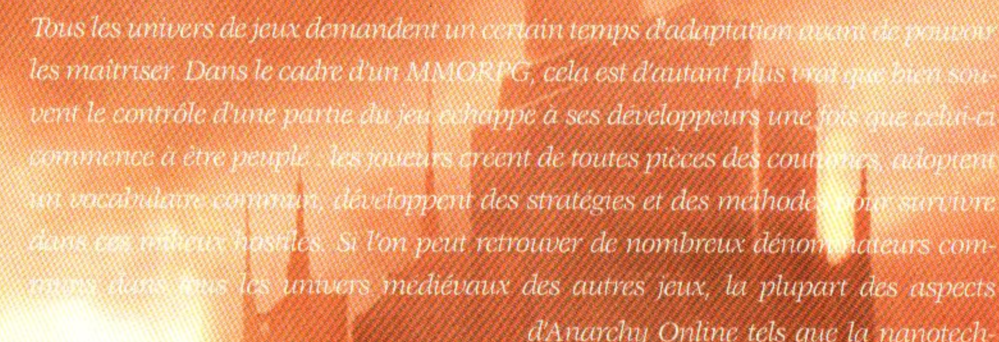


DÉMARRAGE RAPIDE

Une fois le jeu installé, et lors de son premier démarrage, une série de tests s'exécuteront afin de déterminer les meilleurs paramètres pour votre configuration. Cette étape est recommandée pour un jeu plus fluide. Cependant, les options graphiques restent toutes accessibles et fonctionnelles pendant le jeu (à l'exception du choix des textures en 16 ou 32 bits demandant un redémarrage). Pendant la partie, et en cas de ralentissement de l'animation, n'hésitez pas à baisser le « Ground full quality radius », et le « Character view distance » qui n'ont que peu d'impact sur l'aspect graphique. Une fois l'écran de Log-in visible (profitez-en pour lire l'actualité du jeu présente sur cette page), tapez le nom de votre personnage et choisissez un serveur où vous connecter. Le meilleur choix se portera, pour le moment, sur Rubi-Ka One qui regroupe le plus grand nombre de joueurs. Si jamais vous observiez des ralentissements ou trop de Lag (temps de réponse trop élevé émanant d'une connexion Internet trop lente), optez pour le tout nouveau serveur allemand censé être un peu plus rapide pour nous. Si une nouvelle mise à jour existe, elle se fera automatiquement. Si jamais cela ne fonctionnait pas, sachez que vous pouvez les récupérer manuellement, sur la page du www.anarchyonline.com.



On aura tout intérêt à laisser la distance de vue au maximum pour bien profiter des paysages et se repérer plus facilement.



GUIDE DU JEU

Tous les univers de jeux demandent un certain temps d'adaptation avant de pouvoir les maîtriser. Dans le cadre d'un MMORPG, cela est d'autant plus vrai que bien souvent le contrôle d'une partie du jeu échappe à ses développeurs une fois que celui-ci commence à être peuplé : les joueurs créent de toutes pièces des coutumes, adoptent un vocabulaire commun, développent des stratégies et des méthodes pour survivre dans ces milieux hostiles. Si l'on peut retrouver de nombreux dénominateurs communs dans tous les univers médiévaux des autres jeux, la plupart des aspects d'Anarchy Online tels que la nanotechnologie, la robotique ou l'équipement hi-tech n'ont aucune autre référence existante dans le monde des jeux massivement multijoueurs.

Le but de ce petit guide est donc de survoler tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour l'immigrant : quelle profession choisir en fonction de ses propres aspirations, quelles compétences privilégier parmi les dizaines existantes, comprendre l'interface et l'utiliser au mieux, apprendre à survivre et monter en puissance sur une planète en pleine guerre civile, connaître les régions et leurs populations et s'y déplacer facilement, et enfin pour certains, devenir riche.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Dans tous les jeux de rôle, la création du personnage reste une étape primordiale. Elle détermine à elle seule la manière dont vous allez orienter votre partie. Chaque avatar possède ses propres caractéristiques qui déterminent ce qu'il lui sera possible de faire, ou de ne pas faire au sein du jeu. Bien qu'Anarchy soit assez souple dans ce domaine, nous vous invitons fortement à consulter ce chapitre afin de définir au mieux le personnage correspondant à vos futurs désidérata.

Création du personnage

La création du personnage est à la fois très visuelle et très intuitive : on déplace notre incarnation dans une suite de salles où l'on devra choisir son apparence, sa taille, son poids et d'autres particularités en se servant des terminaux présents. Sachez aussi que vous pourrez revenir dans la salle précédente si vous vous trompez. En fin de balade, votre personnage se verra affublé d'un nom donné au hasard (sa véritable identité, en plus de celle que vous lui donnerez) que vous pourrez modifier en cliquant plusieurs fois sur l'ordinateur si vous n'en êtes pas satisfait.

Comme dans tous les jeux de rôle, qu'ils soient massivement multijoueurs ou non, la création de l'avatar est une étape primordiale. À cause de la diversité des professions et des compétences qu'il propose, Anarchy Online ne laisse que peu de place à l'erreur. Donc, avant de se lancer dans l'aventure, il faudra idéalement avoir déjà une bonne idée du style de jeu que l'on voudra mener. Le meilleur moyen pour cela est de consulter le guide des professions en sachant que la plupart d'entre elles sont loin de révéler tous leurs potentiels dès les premiers jours. Si certains aventuriers solitaires peuvent fort bien se débrouiller tout seuls, la progression au sein d'une équipe est le moyen le plus évident de faire évoluer son personnage. Pour cela, il faut lui trouver une place au sein d'un groupe. Si certains métiers sont en constante demande (Médecin, Ingénieur, Nano, Enforcer), d'autres tels que les Bureaucrates ou les Fixers susciteront de légitimes interrogations de la part de leurs compagnons de route qui souhaiteront les voir faire leurs preuves sur le champ de bataille.



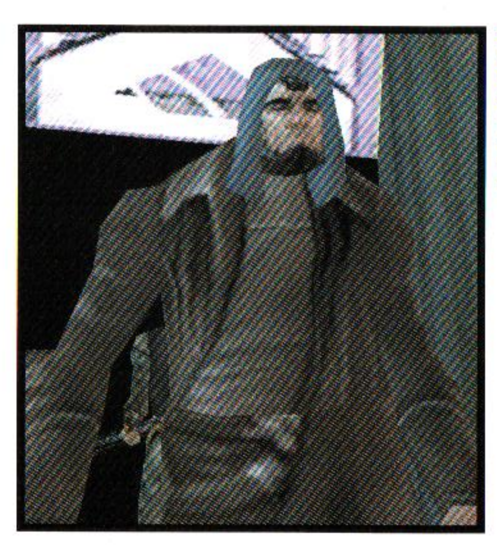
L'interface de création du personnage est entièrement en 3D. L'apparence de celui-ci se choisit en cliquant sur les machines présentes à chaque étage.

LES RACES

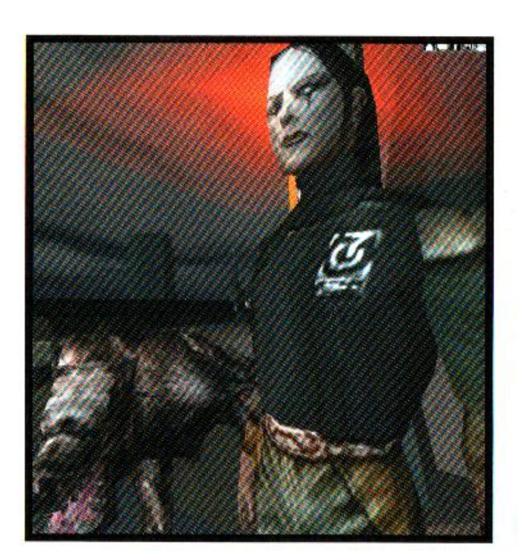
Puisqu'on est si loin de la Terre, les savants se sont donné toute latitude pour créer de nouvelles races à coups de manipulations génétiques. La population de la planète est ainsi formée de quatre lignées totalement différentes. L'appartenance à l'une de ces races est souvent déterminante pour la profession puisque chacune d'entre elles dispose de bonus ou malus dans les caractéristiques de base.

Le Solitus est l'humain de base, le plus standard possible. Rien d'étonnant donc à ce que l'on le surnomme le « Norm ». Ses caractéristiques sont toutes dans la moyenne et il pourra accéder à n'importe quel métier avec les mêmes facilités. Idéal pour débuter sur Rubi-Ka.





On peut jouer sur l'apparence et l'habillement des personnages pour qu'ils se différencient les uns des autres, notamment par la taille ou la corpulence.



Un aventurier de l'Omni Tek. Se reconnaît à son air strict au possible.

Le Nano est l'espèce la plus bricolée : il possède une faculté innée à manipuler la nanotechnologie, ce qui l'oriente tout naturellement vers les professions faisant appel à l'intellect, dédaignant tout ce qui requiert de l'huile de coude.

De tous les peuples de Rubi-Ka, les Opiflex sont ceux qui aiment le plus faire appel à la discrétion et à la roublardise. Ils sont naturellement attirés vers les métiers underground, comme le pillage, et privilégient le combat à distance.

L'humain ayant l'apparence la plus impressionnante est l'Atrox. Conçu pour travailler dans les mines, il est plus grand et plus musclé que les autres habitants de la planète, il excelle dans les activités qui requièrent de la force physique. Toutefois, à part sa puissance, il souffre de nombreux handicaps dans tous les autres domaines. Et pour finir sur une note encore plus pessimiste, quelques guildes plus intolérantes que les autres refusent les Atrox dans leurs constitutions.





Anarchy Online offre un choix très large et diversifié de visages et faciès.

LES CLANS

Pendant la création du personnage, le joueur devra choisir l'alignement politique de celui-ci. Même s'il aura la liberté de changer de camp par la suite, la faction déterminera son lieu de naissance et parfois même son équipement de base.

OMNI TEK

Omni Tek est le nom d'une mega-corporation créée dans un proche futur qui compte à l'époque du jeu quelques milliards d'employés. C'est cette société qui a découvert la planète Rubi-Ka et ses précieux gisements de Notum, un matériau rarissime. Ayant acheté une concession permanente et l'ayant rendue habitable, l'Omni Tek commença à amener des mineurs sur la planète il y a à peu près de cela 900 ans. Les personnages Omni auront accès bien plus facilement aux plus hautes technologies mises à leur disposition par la corporation pour peu qu'ils acceptent de se soumettre corps et âmes à celle-ci.

LE CLAN

Les clans rebelles se sont formés parmi les descendants des premiers travailleurs d'Omni Tek.

La révolte a grandi parmi eux, en réaction contre les mauvais traitements et les conditions précaires dans lesquelles ils vivaient. Les clans rebelles sont innombrables et possèdent tout le nord de la planète. Chacun d'entre eux a une façon bien à lui de concevoir le problème de la suprématie Omni, c'est-à-dire pacifiquement ou non. Les personnages des Clans habitent dans des zones beaucoup moins oppressantes que les Omni, mais bien plus dangereuses et moins bien achalandées en matériel.

NEUTRALITÉ

Les Neutres habitent dans les rares régions échappant au contrôle des deux autres factions. La condition de Neutre est très délicate puisqu'ils ne peuvent vraiment bien vivre que sur leurs propres territoires. C'est un état très précaire puisqu'ils se soumettent à des règles très strictes telles que ne jamais attaquer quelqu'un en premier. Ils ne peuvent pas non plus utiliser un « save point » n'importe où au-delà de leurs frontières, ce qui est à la fois risqué et handicapant.



GUIDE DES PROFESSIONS

À l'instar des races, les professions peuvent sembler limitatives, mais dans les faits, il en n'est rien. Peu de choses vous seront interdites (à part les nano-programmes réservés à des classes précises) si vous ne faites pas partie de la bonne corporation. En réalité, vous pourrez toujours assimiler les connaissances de votre choix par la suite et le seul malus dont vous risquerez de souffrir sera une plus grande difficulté d'apprentissage dans certains domaines. L'idée de ce guide très sommaire est de vous indiquer à quel style de jeu vous aurez affaire en choisissant telle ou telle profession.



ADVENTURER (L'AVENTURIER)

L'aventurier est l'homme à tout faire du groupe. Il a un côté explorateur très prononcé qui lui permet de s'aventurer un peu partout dans Rubi-Ka. Son éclectisme lui permet d'assimiler un peu de toutes les compétences, du moment qu'elles ne touchent pas de trop près à la nanotechnologie. La meilleure espèce pour commencer l'aventurier est le « Norm ».

AGENT (L'AGENT)

L'agent est le meilleur choix lorsqu'on veut aborder un type de jeu où la discrétion est reine. Avec un agent, on peut s'introduire seul dans un antre, ni vu ni connu, et remplir les objectifs de la mission avec un minimum de combats. C'est aussi le choix rêvé si l'on veut maîtriser les armes de Snipe. Le Solitus est idéal pour un agent.



BUREAUCRAT (LE FONCTIONNAIRE)

Le bureaucrate, souvent issu de l'administration Omni, est un personnage redoutable à haut niveau. Pour se faire aider, il peut convoquer des robots envoyés par son bureau. Ses pouvoirs de manipulation lui donnent la possibilité de créer des conflits et un bureaucrate doué peut arriver à faire s'entretuer entre elles des armées de monstres.



DOCTOR (LE MÉDECIN)

Indispensable dans un groupe, il pourra soigner ses équipiers à distance ou pendant les combats. Une fois arrivé en ville, il sera le seul à pouvoir se greffer des implants de très haut niveau. Il pourra aussi fabriquer des équipements médicaux grâce à sa haute compétence en la matière. Un médecin trouve toujours une place au sein d'un groupe.

ENFORCER (LE GUERRIER)

Sous le terme « guerrier » se cache un euphémisme pour désigner une brute épaisse. L'Enforcer, la plupart du temps Atrox, est le personnage sur lequel toute l'équipe compte (ou espère pouvoir compter) pour monter au combat en premier, se prendre les premières attaques sur le dos et détourner la violence des autres personnages plus faibles physiquement. Tout ceci arrive lorsqu'il est bien luné.

ENGINEER (L'INGÉNIEUR)

L'ingénieur est un spécialiste en robotique. Il fabriquera des machines cybernétiques aussi facilement que d'autres respirent. Son principal objectif est de monter en puissance pour apprendre à en créer de plus en plus puissantes. Il maîtrise aussi remarquablement bien l'outil informatique.



FIXER (LE HACKER)

Le Fixer est la personne que l'on appelle lorsque l'équipe se trouve bloquée : devant un système informatique ou une serrure rétive, ce hacker fera des merveilles. Il excelle aussi dans l'art d'éviter le combat. De plus, il aura accès au marché noir (à Borealis par exemple) où il pourra acquérir les objets les plus intéressants.

MARTIAL ARTIST (LE KATATEKA)

Le Martial Artist est le meilleur combattant au corps à corps de tout le jeu. Il apprend des coups que personne d'autres ne maîtrisera aussi bien que lui. Cela le rend très utile lors d'un affrontement contre des monstres ignorant le combat à distance. Ses nanos lui permettent aussi d'augmenter la puissance de ses compagnons (en multipliant leurs chances de causer une blessure critique). Cependant, il est particulièrement allergique à toute discipline technologique.

META PHYSICIST (LE META-PHYSICISTE)

Le Meta Physicist est, dans le monde d'Anarchy Online, l'équivalent du magicien dans d'autres jeux. Il croit d'ailleurs dur comme fer que la nano-technologie à une provenance totalement surnaturelle. Il maîtrise parfaitement tous les pouvoirs les plus étranges du monde et se balade avec des « pets » qui tiennent plus de la nécromancie que de la science.

NENOTECHNICIEN (LE NANOTECHNICIEN)

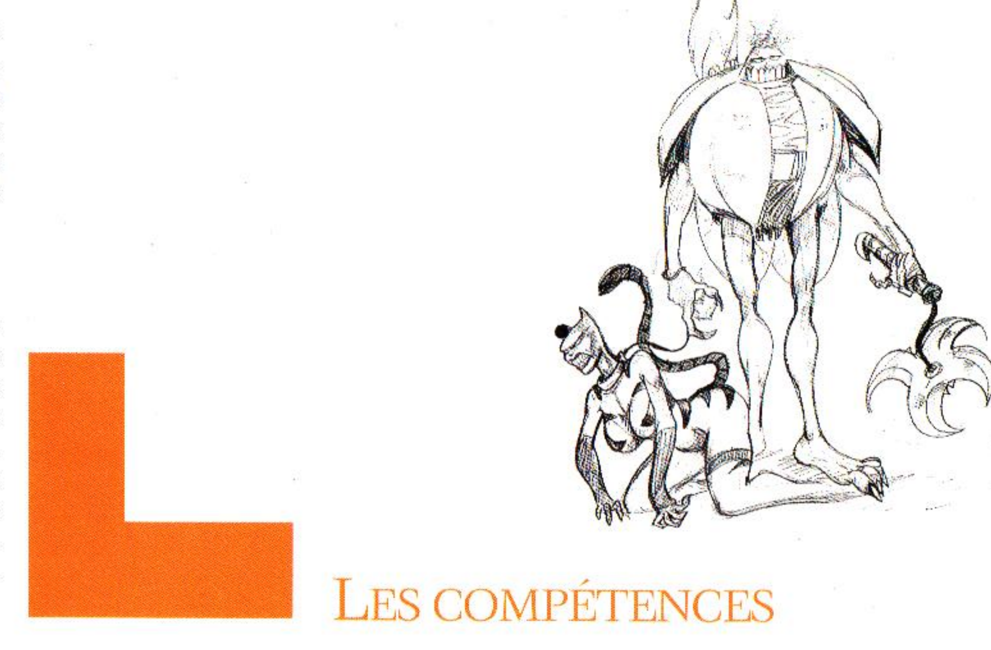
Les nanotechniciens ont à leur disposition la plus grande bibliothèque de programmes existant et leur but est d'étendre sans cesse leurs connaissances dans tous les domaines. Ils maîtrisent cette discipline jusque dans ses moindres recoins ce qui en fait la personne idéale pour concocter un implant très puissant.

SOLDIER (LE SOLDAT)

Le soldat s'intéresse à tout ce qui tient à la fois de l'armement et de la technologie. Il dédaigne l'aspect « nano » du jeu pour se consacrer à la maîtrise de toutes les armes à feu existantes. Il se baladera toujours avec un véritable arsenal sur lui ce qui en fait l'un des membres les plus utiles du groupe.

TRADER (LE COMMERÇANT)

Le marchand est attiré essentiellement par l'aspect pécuniaire de l'aventure. En fait, il serait un personnage plutôt citadin s'il n'était pas aussi tenter de partir à la recherche de matières premières intervenant dans la fabrication des appareillages les plus complexes. Il excelle en effet dans la manufacture de tous types d'objets dans le but de les revendre aux prix les plus élevés.



Les compétences

Si les compétences et spécialités telles que « Armes laser » ou « Corps à corps » sont assez évocatrices pour que l'on puisse se passer d'explications à leur sujet, il n'en va pas de même pour d'autres caractéristiques dont l'intérêt échappe au premier coup d'œil. C'est d'autant plus compliqué que le manuel du jeu (disponible sur le CD) fait l'impasse sur la description de celles-ci.

Chaque compétence est en réalité composée d'un ou plusieurs attributs. Par exemple, l'une d'entre elles peut avoir un score de base (le niveau auquel vous commencez) qui résulte d'un calcul entre la force (20%) et l'agilité (80%). À ce score s'ajouteront éventuellement les points d'expérience que vous dépenserez dedans lorsque vous monterez de niveau. Au fur et à mesure que vous ferez grimper la skill en question, il vous faudra dépenser de plus en plus de points d'expérience pour parvenir à l'augmenter encore. Arrivé à ce stade, demandez-vous s'il ne serait pas plus économique de placer vos points de progression dans les deux caractéristiques de base (ici force et agilité) la composant, plutôt que dans la compétence elle-même. Souvent, vous arriverez à un score bien plus haut par le biais de cette méthode, et parfois même, la combiner avec le procédé « normal » pourra donner des résultats encore meilleurs. N'hésitez pas à faire tous les essais que vous désirerez puisque les changements ne seront pris en compte qu'une fois que vous aurez appuyé sur la touche « Accept ». Cependant, sachez qu'une fois ceux-ci enregistrés, vous ne pourrez plus revenir en arrière : en aucun cas une borne de sauvegarde ne vous permettra de revenir dans l'état où vous étiez avant d'avoir dépensé les points.



L'écran des facultés (skills). C'est aussi sur celui-ci que l'on assignera des points d'expérience.

EVADE CLOSE COMBAT (ESQUIVER LES ATTAQUES AU CORPS À CORPS)

Cette compétence est particulièrement intéressante pour un personnage étant amené à prendre des coups. Elle permet d'éviter de se faire toucher au corps à corps ce qui est encore mieux que de posséder une armure. À monter conjointement avec la skill Parry et Dodge Ranged.

FAST ATTACK (COUP RAPIDE)

Il s'agit d'une attaque rapide qui vient s'ajouter à l'attaque normale (touche E). Elle permet d'essayer de porter un coup supplémentaire (ou un tir si on est à courte portée) entre deux coups normaux.

FLING SHOT (TIR RAPIDE)

C'est un autre type d'attaque rapide qui permet de tirer très rapidement avec un potentiel de dégâts moindre. Idéal en support des autres attaques spéciales.

FULL AUTO (RAFALE)

Cette commande permet de vider un chargeur sur quelqu'un. Ce type d'attaque est gourmand en points de développement et déchargera totalement l'arme choisie. Par conséquent, elle ne pourra pas être utilisée souvent.

MELEE INITIATIVE (INITIATIVE AU CORPS À CORPS):

C'est votre score d'initiative qui sera comparé à celui de l'adversaire pour voir qui attaque le premier avec une arme de corps à corps. Déterminant seulement si vous êtes capable de faire de gros dégâts ou si vous ne portez que des armures légères. On trouve la même compétence pour les attaques de nano-programmes.

RANGED MULTIPLE WEAPON (AMBIDEXTRIE)

Compétence indispensable pour utiliser deux armes de poing en même temps, ce qui habituellement donne d'énormes malus sur l'une ou l'autre. La compétence équivalente pour les armes au corps à corps est « Multi Melee ». Dans l'idéal, tout personnage n'utilisant que des armes de poing devrait avoir un bon score ici.

NANO RESIST (RÉSISTANCE AUX ATTAQUES NANO)

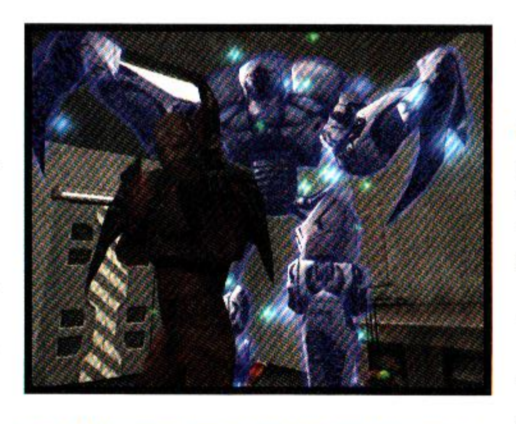
C'est tout simplement la « résistance à la magie » ou plutôt aux nano-programmes que l'on vous lance. C'est la skill de protection à posséder à tout prix pour toutes les professions utilisant les nanos.

PERCEPTION (PERCEPTION)

Indispensable pour voir à qui l'on a affaire, mais qui permet aussi d'étendre la portée du mini-radar et de voir monstres et joueurs à une plus grande distance. En effet, au départ, la portée de celui-ci est limitée et une perception importante permet de repousser son rayon d'action jusqu'au bord de son écran. C'est une compétence qui devient indispensable lorsqu'il s'agit de guider un groupe dans des zones de chasse ou de rechercher d'autres joueurs pour du PVP (Player vs Player : affrontement entre joueurs).

MAP NAVIG (NAVIGATION SUR CARTE)

Il s'agit de la compétence de cartographie qui vous autorisera à acheter les cartes les plus grandes ou les plus utiles et surtout à acquérir les améliorations de votre mini-radar.



PHARMACEUTICAL TECH (TECHNOLOGIE MÉDICALE)

C'est votre score en Pharma Tech qui va vous permettre de fabriquer des trousses de soin ou de recycler des matières premières pour concevoir des objets que vous revendrez très cher. Si cette skill est pour vous en bleu clair, n'hésitez pas à investir dedans.

RIPOSTE (RIPOSTER)

Et encore une autre attaque spéciale. Cette fois-ci, elle permet de retourner sur l'attaquant les dégâts qu'il vous a infligés.

SNEAK ATTACK (ATTAQUE DISCRÈTE)

Pour fonctionner, l'attaque furtive doit être en mode discret. Si on la réussit, elle permet d'augmenter considérablement les dégâts infligés. Aimed Shot est la même compétence appliquée aux armes à distance, plus particulièrement aux fusils de snipe.

RUN SPEED (VITESSE DE DÉPLACEMENT)

Inutile de dire que sur une planète où tout est mortel, une bonne vitesse est aussi nécessaire pour survivre que la meilleure des armures. Indispensable aussi pour attirer les monstres dans une meilleure zone.

FIRST AID & TREATMENT (PREMIERS SOINS ET TRAITEMENTS)

Ces deux skills permettent de se soigner et sont indispensables. Inutile cependant d'investir de nouveaux points d'expérience dedans si ceux-ci ne vous permettent pas d'utiliser un matériel de QL (niveau de qualité) supérieur à celui que vous utilisez déjà. Allez donc dans les boutiques voir le niveau requis.

SHOTGUN (FUSIL À POMPE)

Les fusils à pompe sous toutes leurs formes sont assez lourds à utiliser, et souvent lents. Par contre, ils possèdent un fort potentiel de dégâts critiques ce qui les rend plus attrayants que les pistolets.

STAMINA (FATIGUE)

La Stamina correspond à une sorte de score d'humanité que tous les implants que vous vous ferez greffer réduiront. Pourtant, il faut garder ce score assez haut, puisqu'il est indispensable pour monter de nombreuses autres compétences qui, sans cela, s'amenuiseront.

STRENGTH (FORCE)

Une bonne force est nécessaire pour tout le monde. Tout simplement parce qu'elle détermine votre capacité à porter des objets lourds et précieux.

COMPUTER LITTERACY (CONNAISSANCES INFORMATIQUES)

À un moment ou à un autre, cette skill deviendra indispensable. Voir pour des précisions le paragraphe « Voyager sur Rubi-Ka »

TRAP DISARM, CONCEALMENT, BREAK & ENTRY (DÉSACTIVER LES PIÈGES, DISSIMULER, ENTRER PAR EFFRACTION)

À un niveau moyen, ces trois facultés peuvent déjà vous permettre d'accomplir un tas de missions générées sans même avoir à vous battre et de toucher les récompenses bien plus facilement. Alors si en plus vous êtes de race Opiflex...

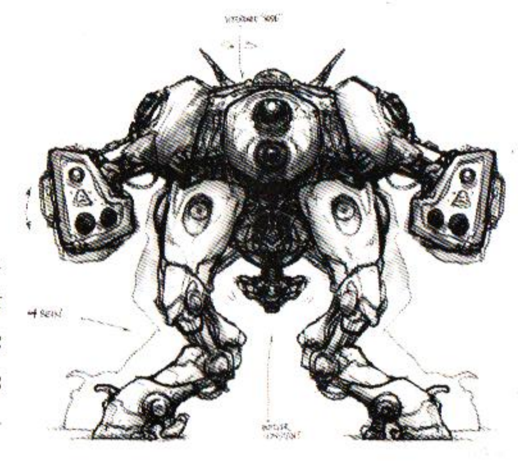
MAINS NUES

Les attaques sans arme se divisent entre plusieurs compétences. Brawling (combat à mains nues) est la plus généraliste et n'est pas coûteuse lorsqu'on souhaite lui faire atteindre des niveaux assez élevés. Martial Arts, quant à elle, demande un gros investissement d'expérience pour une efficacité qui dépend, entre autres, de la profession : les plus favorisés auront de gros bonus aux dégâts et des attaques plus rapides. La dernière attaque à mains nues est le « Dimach » (nom propre, pas de traduction), que tout le monde possède à un niveau plus ou moins élevé. Elle inflige un coup très puissant qui au passage videra toute votre réserve de nano-points. Autre problème : elle met littéralement des heures à se recharger.

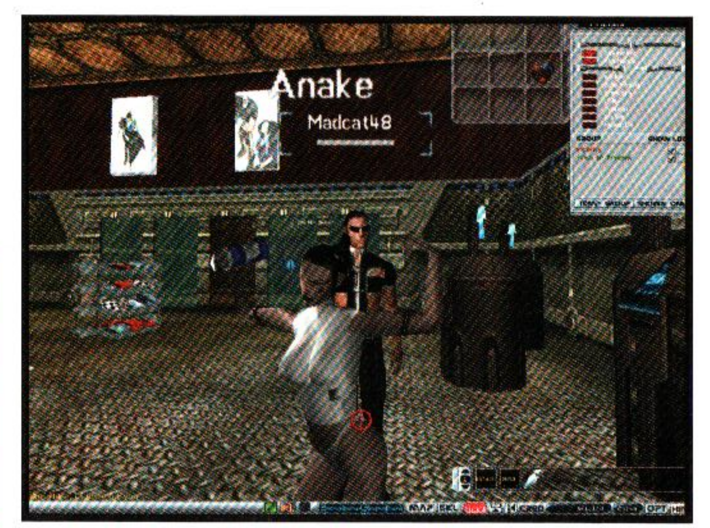
LES CLASSES D'ARMURES (ENERGY AC, DISEASE AC)

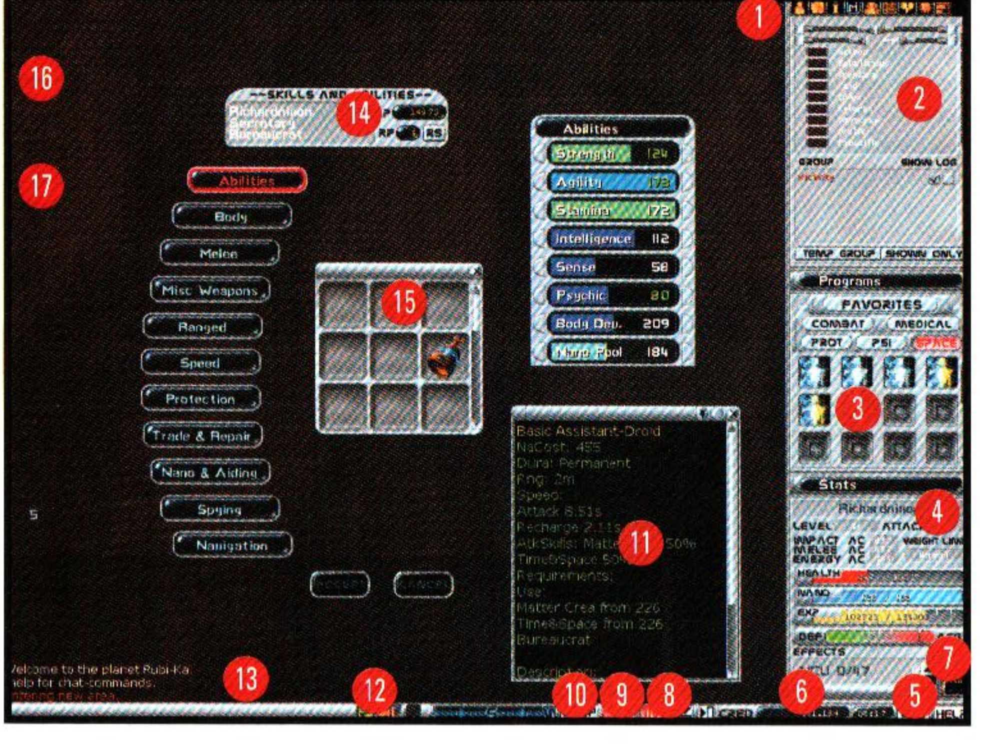
Elles représentent la résistance de vos armures (cumulées) contre plusieurs types d'agression. Sachez que s'il vous faut faire un choix, mieux vaut préconiser les défenses contre les attaques énergétiques, de mêlée et les « imp/proj » (impacts/projectiles). Plus loin dans le jeu, les attaques chimiques et les radiations sont celles qui causent le plus de dégâts.

L'INTERFACE



Comme vous pouvez le constater, l'interface d'Anarchy Online est entièrement en anglais. Cela peut paraître surprenant pour un jeu vendu en France, mais il en est ainsi de la majorité des MMORPG. Ces jeux comprenant avant tout une grande proportion d'utilisateurs étrangés, ceci explique donc cela. Ces pages vous renseignent sur l'utilisation des différentes fenêtres et apportent quelques informations bien utiles pour converser ou effectuer diverses opérations.





1 : Ces icônes permettent d'ouvrir les différents écrans qui forment la barre de droite.

2 : Le carnet d'adresses du joueur permettant de voir si ses amis ou ennemis sont en ligne. En dessous, les fréquences radio. Ici, seule la communication dans les environs immédiats est disponible.

3 : La bibliothèque de nano-programmes classés par thèmes. Dans l'onglet « Favorites » (celui affiché), on range ceux qui sont les plus utilisés.

4 : Les statistiques du personnage, son niveau, ses protections, points de vie et son expérience.

5 : Le bouton des options qui permet d'afficher les préférences et les options de déconnexion.

6 : Le nombre de crédits que le personnage a en banque.

7 : La mini-barre des tâches. On la dispose n'importe où sur l'écran et on y range les actions ou les macros les plus utilisées.

8 : Bouton de l'inventaire (voir 15).

9 : Bouton pour ouvrir l'arbre de skills (voir 14).

10 : Affichage de la carte de la planète.

11 : Un écran d'information ouvert sur un objet grâce à un shift+clic sur ce dernier.

12 : Le témoin du ping réseau : en vert, la réception est correcte.

13 : La zone où s'affichent tous les dialogues et messages.

14 : L'arbre des compétences. C'est ici que l'on examine ses connaissances et que l'on en acquiert de nouvelles en répartissant les points d'XP.

15 : L'inventaire que l'on peut scroller avec la molette de la souris.

16 : La barre de points de vie du personnage.

17 : La barre de nano-énergie du personnage.

UNE INTERFACE TRES COMPLÈTE

Anarchy Online possède une interface superbe (on peut d'ailleurs en changer avec des skins) et assez complexe : une dizaine de fenêtres peuvent venir facilement encombrer l'écran. Les plus utiles sont celles situées sur la sidebar (côté droit) et que l'on peut réduire en cliquant sur leur partie supérieure. On y trouvera pêle-mêle l'équipement du personnage (ce qu'il porte), ses caractéristiques, une liste de contacts, la carte radar et d'autres choses très utiles. La fenêtre de chat (en bas de l'écran) peut être agrandie en appuyant sur le bouton en forme de flèche vers le haut ce qui permettra d'avoir l'historique récent des événements et conversations. En plus de cela, on peut tout enregistrer (log) en cochant l'option correspondante dans l'écran des Channels. Mais la plus grande réussite de l'interface est sans conteste son orientation « objet » : il suffit de prendre un élément de son inventaire et de le déposer sur la fenêtre de chat (conversation) pour créer un lien hypertexte vers celui-ci, à destination de vos compagnons. C'est encore plus visible dans la barre des raccourcis (il y en a en fait plein et vous pouvez scroller grâce aux touches fléchées) qui permet d'avoir un accès immédiat à tout ce que vous voudrez bien poser dessus. Par exemple, on peut y mettre des macros (voir encadré correspondant), des armes, les trousses de premiers soins (conseillé) ou carrément le véhicule. Le simple fait d'appuyer sur les touches numériques nous permettra d'utiliser ce qu'on y a déposé. Anarchy Online dispose aussi d'aides contextuelles : si un matériel, objet ou une machine vous sont inconnus, une simple pression sur la touche SHIFT + clic gauche de la souris fera apparaître une fenêtre de renseignements complète.



Une partie de l'interface que vous pouvez afficher. De bas en haut se trouvent les icônes sur lesquelles vous devez cliquer pour faire apparaître tous les écrans, l'inventaire et les statistiques du personnage.



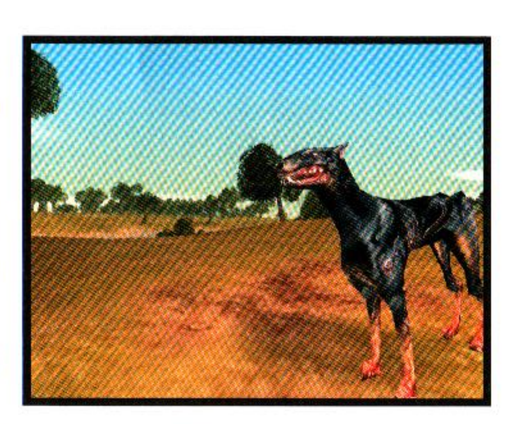
La variété des effets atmosphériques d'Anarchy Online est impressionnante.



LE SYSTÈME DE COMMUNICATION

Le système de conversation d'Anarchy Online est l'un des meilleurs jamais développés pour un MMORPG. Pour parler, il suffit d'appuyer sur la touche entrée. Les phrases en jaune seront celles prononcées avec une voix normale. On peut aussi chuchoter (phrase précédée par un /w)) ou crier (/s) pour se faire entendre de très loin. La façon la plus simple de parler à un personnage éloigné est de lui envoyer un message privé qu'il sera le seul à pouvoir lire. Pour ce faire, mettez avant votre message un /tell suivi du nom de votre correspondant. Pour simplifier encore le tout, un simple /r nous permet de répondre à la dernière personne qui nous a envoyé un message sans avoir besoin de taper son nom. Pour répéter les dernières phrases prononcées, appuyez sur la touche flèche du haut et Shift.

Mais la partie des dialogues regorge d'autres possibilités très pratiques : si vous faites partie d'un clan, vous pouvez vous brancher sur la radio de celui-ci où les membres de votre guilde dialoguent en permanence et où vous pourrez joindre vos supérieurs. De la même manière, on trouve aussi des channels (fréquences) réservées à votre équipe, votre faction (Omni ou Clan) ou aux annonces commerciales (par exemple : Clan shopping).

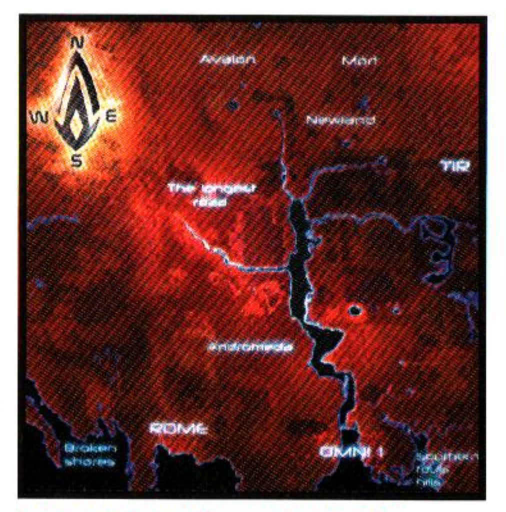




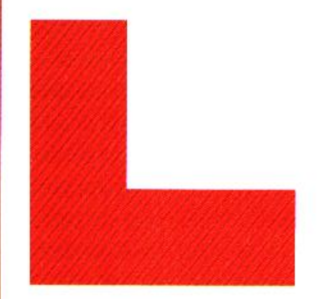
Un membre des Clans tient à la main un fusil de Snipe.

UN PEU DE CARTOGRAPHIE

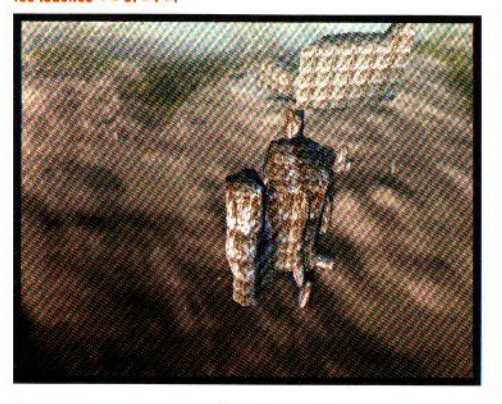
Outre la grande carte représentant l'ensemble de la planète (et où votre position apparaîtra sous la forme d'un marqueur carré), vous disposez aussi d'un petit radar qui indique les environs immédiats autour de votre personnage. On peut aussi scroller pour voir plus loin. L'ensemble de ces informations s'affichent à la seule condition de posséder les cartes du coin. Tout personnage débutant commence avec les cartes de sa faction. Elles présentent le minimum de notions géographiques que votre personnage est censé connaître sur sa région d'origine. Une fois un nouveau perso créé, pensez à installer tout de suite ces cartes (c'est gratuit) dans votre ordinateur. Si vous accomplissez des missions ou si vous vous aventurez en territoire inconnu, n'oubliez pas d'acquérir dans les différentes boutiques les plans des régions à visiter. Pour vous en servir, dépensez quelques points dans la compétence cartographie. Outre les plans, vous pouvez également upgrader l'ordinateur en achetant des extensions (très onéreuses) pour voir les autres joueurs, mais aussi les éléments du décors, les monstres ou même repérer si les humains aux alentours appartiennent au camp Clan ou Omni. Lorsque vous déplacez le curseur sur la carte, vous obtenez les coordonnées de l'endroit, ce qui peut s'avérer très utile pour repérer une zone intéressante ou rejoindre d'autres joueurs perdus en pleine campagne.



La carte du monde du jeu où notre position est affichée




En passant en vue externe (F8), vous pourrez zoomer très loin avec les touches «-» et « + ».



LE JEU EN ÉQUIPE

Pour former une équipe, rien de plus simple. Il suffit de sélectionner un individu et de l'inviter grâce à l'interface de team (qui se situe sur le côté droit de l'écran). On pourra alors partager nos points d'expérience avec lui ou les autres compagnons. Celui qui a créé le groupe en est par défaut le chef. Il pourra offrir cette responsabilité aux autres en faisant un clic droit sur leur nom dans la fenêtre d'équipe.

Il est inutile d'avoir dans son groupe des personnages bien plus puissants que soi : le niveau maximum des personnages avec lesquels on peut s'associer est orange (voir encadré page suivante : « Les couleurs de la vie »). Dans le cas contraire, ils prendraient toute l'expérience acquise ce qui ne vous serait d'aucune utilité. N'oubliez pas que le niveau du perso le plus élevé doit être comparé à celui du groupe qui est le plus faible, pour une meilleure cohérence.

SE DÉCONNECTER SANS INQUIÉTUDE

Comme dans tous les MMORPGs, il vaut mieux être au calme avant de se déconnecter. Pour ce faire, agenouillez-vous (touche X par défaut) et faites un « log out » en attendant que les quelques secondes nécessaires à la déconnexion s'égrainent sur l'écran. Il est non seulement conseillé de se trouver dans une zone alliée pour « logger » mais, aussi et surtout, d'avoir sauvegardé à une borne juste avant : le nombre de joueurs qui se sont fait tuer juste après une reconnexion (en ayant oublié de sauver avant leur dernière balade) se comptent par milliers, tout comme les points d'expérience ou les objets perdus à cette occasion. Le pire endroit pour se déconnecter est de se trouver dans une zone surpeuplée (plazzas, alentours des magasins) pour la bonne raison que le jeu mettra plus de temps à se charger si vous réapparaissez au milieu de dizaines de badauds.

Manipuler des objets

EMPILER DES OBJETS

Certains objets que vous possédez en grande quantité peuvent être empilés. Pour ce faire, prenez en main une pile de ces objets et posez-la sur l'autre située dans l'inventaire à l'aide d'un clic gauche de la souris. Pour diviser un tas, il suffit d'effectuer un clic gauche de la souris sur ce dernier en maintenant la touche Control enfoncée, puis en bougeant la souris de gauche à droite pour choisir le nombre d'objets à prendre en main.

ASSEMBLER DES OBJETS

Lorsque l'on fabrique des objets, il est nécessaire de les assembler les uns aux autres. Pour y arriver, prenez le premier objet (l'ordre est souvent important, et si cela ne fonctionne pas, faites l'inverse) et posez-le sur le second avec un clic gauche de la souris et la touche shift enfoncée.

Les commandes clavier

Chez nous, pauvres Français, les touches de déplacement sont mappées sur les flèches du clavier. Pour retrouver quelque chose de plus normal (déplacement et straff avec les touches Q, S, D, Z), il faudra modifier tout ça dans les options en prenant bien soin de redistribuer tous les types d'attaques sur les autres flèches. Pour passer de la vue interne à la vue externe, c'est la touche F9, et pour zoomer ou tourner autour du perso, on se servira du clavier numérique. La touche 5 permet de recentrer la vue camera.

Les couleurs de la vie

Les ordinateurs portables vous aident à connaître la puissance d'une créature en face de vous, qu'elle soit un joueur ou un monstre. Si vous possédez une bonne perception, vous pourrez en savoir davantage en les examinant, mais la plupart du temps, il suffira de regarder leur code de couleur. Heureusement, le système est très parlant :

BARRE BLANCHE

Le monstre ou le joueur est bien moins puissant que vous et ne vous rapportera pas grand-chose, et même rien du tout en expérience.

BARRE VERTE

Moins puissant, mais peut-être lucratif. Idéalement les seules bestioles auxquelles on devrait s'attaquer en solitaire.

BARRE JAUNE

Monstre de même niveau que vous et donc dangereux.

BARRE ORANGE

Plus puissant et déjà très dangereux, à éviter si vous êtes en solo.

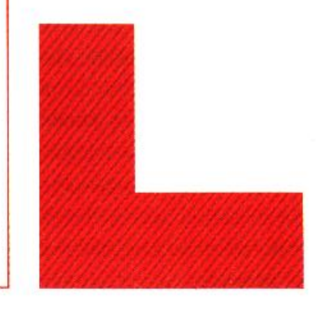
BARRE ROUGE

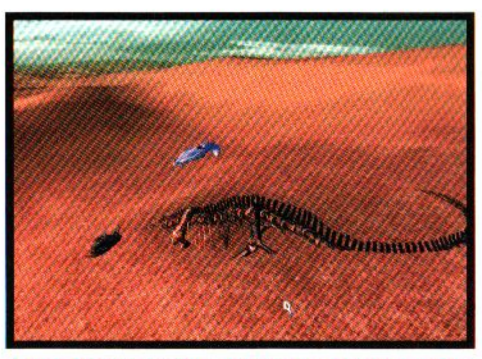
Créature bien plus puissante que vous, qui peut avoir 100 niveaux de plus que votre héros. À éviter à tout prix.

Ces codes de couleur marchent aussi bien pour les joueurs que les monstres, et entrent également en compte pour la formation des équipes.



Certaines civilisations utilisent des monstres ou des robots comme montures.





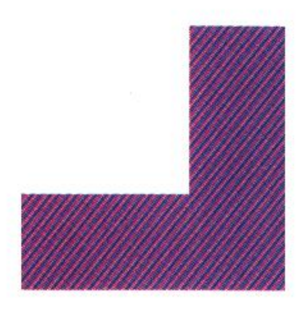
Le grand désert du Nord où pas une seule forme de vie ne subsiste ou presque. Il faut éviter de s'y aventurer à pied.

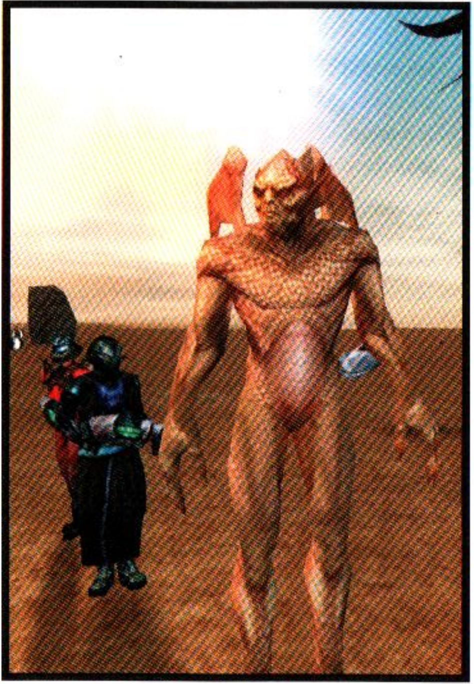
Remarque

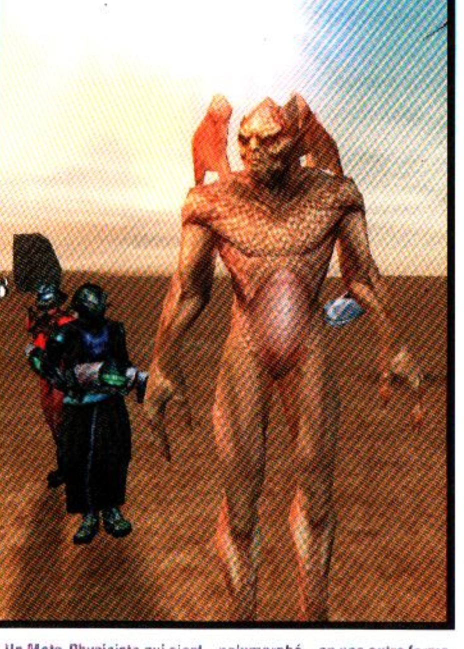
Sur la page officielle http://www.Anarchy-online.com/content/community/forumsandchat/, vous trouverez un outil Web pour pouvoir, sans même lancer le jeu, dialoguer sur Anarchy Online comme si vous y étiez. Pour vous en servir, il faut posséder un compte et un login. Dès lors, vous pourrez converser avec toutes les personnes qui se trouvent dans le carnet d'adresses de votre personnage. N'oubliez pas que vous pouvez également envoyer des messages à vos connaissances actuellement déconnectées. Lorsqu'elles reviendront dans le jeu, elles verront s'afficher en premier les textes qui leur auront été envoyés lorsqu'elles étaient absentes.

VIVRE ET PROGRESSER SUR RUBI-KA

Rubi-Ka est une planète étrange pour le nouveau venu dans Anarchy Online. Afin d'y vivre et d'y prospérer en toute quiétude, il devra en apprendre les mœurs. Voici quelques conseils bien utiles.

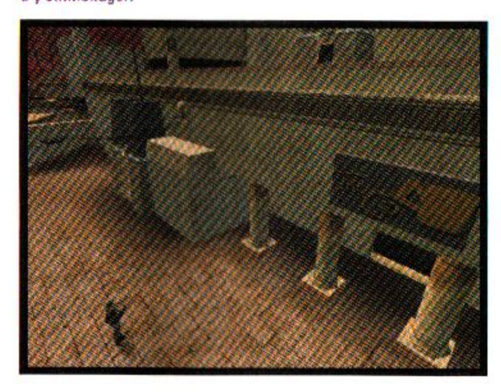






Un Meta-Physiciste qui s'est « polymorphé » en une autre forme.

Les quartiers d'habitation d'Athènes. Le joueur peut choisir d'y emménager.



LA VIE SUR RUBI-KA

LES APPARTEMENTS

Tout nouveau citoyen sur Rubi-Ka possède un appartement et une clef pour accéder à celui-ci. Vous pouvez choisir le vôtre en rentrant dans l'un des immeubles d'habitation que l'on trouve dans toutes les grandes villes. Choisissez bien car les styles architecturaux sont radicalement différents : villas de style romain dans la campagne d'Athènes ou de Rome, ou quartiers d'habitation plus oppressants et modernes du côté de Omni One ou de Newland. Un appartement permet surtout d'entreposer des choses et de se réunir avec son équipe à l'abri des regards (rassurez-vous, ils ne pourront y pénétrer qu'avec votre autorisation). Vous pouvez le décorer à votre guise en achetant des meubles, tableaux, sculptures et appareils électroménagers dans des boutiques spécialisées. Si vous avez par malheur perdu votre clef ou simplement oublié où elle se trouve, réclamez un guide de jeu (commande de chat : /pétition) pour qu'il vous en redonne une autre.

SURVIVRE SUR RUBI-KA

Les citoyens de Rubi-Ka sont tous clonés. S'ils décèdent, ils reviennent à un état dans lequel ils se trouvaient quelque temps auparavant. La mort dans Anarchy Online n'est pas trop handicapante puisqu'on ne perdra principalement que les points

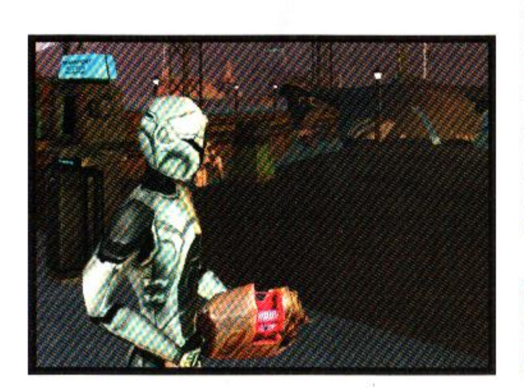
LA TROUSSE DU DÉBUTANT

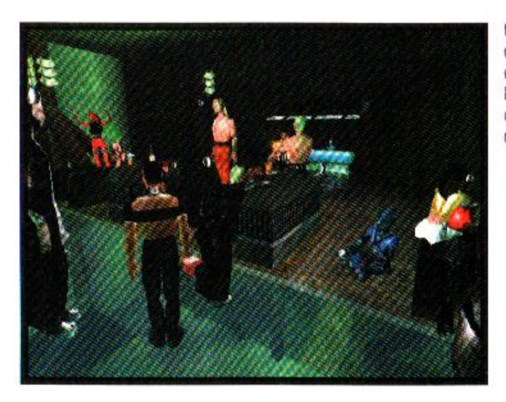
Dans Anarchy Online, vous trouverez des centaines d'appareils différents. Vous pourrez peut-être vous servir de certains d'entre eux si vous êtes assez performants dans les matières exigées, mais quelques-uns ne seront utilisables qu'associés à d'autres ou encore réservés à certaines professions ou factions. En cas de doute, demandez l'avis d'un personnage de haut niveau. Non seulement celui-ci aura toutes les chances de connaître la réponse mais, en outre, il n'aura aucun intérêt à vouloir vous arnaquer. Idéalement, la trousse du débutant devrait contenir une armure (même légère) recouvrant la totalité du corps, des packs de soin, un duplicateur de clef, un tournevis (pour récupérer du matériel mécanique à destination des Ingénieurs), un passe-partout (Lockpick) afin d'ouvrir portes et coffres, ainsi qu'un amplificateur de lumière. Pour se tirer des mauvais pas, un speed boost (boost de vitesse) est un achat onéreux, mais malgré tout assez recommandé.

d'expérience acquis depuis le niveau précédent (à moins d'avoir pris du galon entre-temps). Notre corps et équipement seront recréés à côté de la dernière borne de sauvegarde avec, cependant, quelques restrictions : les caractéristiques de base (et donc les skills en découlant) seront diminuées pendant un certain temps, et il faudra attendre quelques minutes pour retrouver nos objets dans un « Reclaim terminal » (Terminal de consigne). Avant de partir en mission, ne jamais oublier de sauvegarder et si vous êtes Neutre, sachez que de nombreuses zones refusent l'utilisation des « Save points » si vous ne faites pas partie d'une faction. Parfois il est plus intéressant, si l'on n'a gagné aucun objet ou point d'expérience dans une expédition et que l'on se trouve très éloigné du point de départ, de se suicider pour revenir immédiatement à la dernière borne de sauvegarde. Cette méthode, un peu lâche est directement inspirée du roman de science-fiction « Le monde du fleuve » et est le plus souvent utilisée par les persos de haut niveau.



L'Insurance Terminal, ou « Save point ». C'est sur celui-là que vous cliquerez lorsque vous voudrez sauvegarder la position du personnage en cas de décès.





Une boîte de nuit à la mode où se réunissent les guildes et les groupes d'aventuriers.

SE SOIGNER

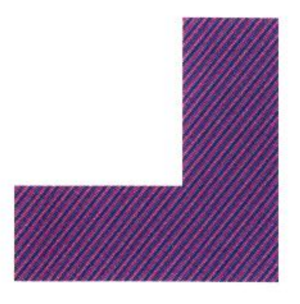
Plusieurs solutions existent pour se soigner. La première est la trousse de premiers soins dont l'utilisation dépend de la compétence Treatment : plus cette dernière sera haute, plus les « Treatment laboratories » que vous pourrez acheter dans les boutiques seront puissantes. Son utilisation nécessitant d'être assis, profitez d'un moment calme. Pendant le combat, il est plutôt conseillé d'utiliser la compétence premiers soins conjointement à un First Aid Kit qui, lui, aura une action immédiate. Le revers de la médaille est que vous devrez laisser à votre corps un certain temps pour récupérer avant une nouvelle injection. Le dernier moyen de se remettre de ses blessures est de se reposer : assis par terre, les points de vie reviendront bien plus vite. D'autres

CHANGER DE CAMP

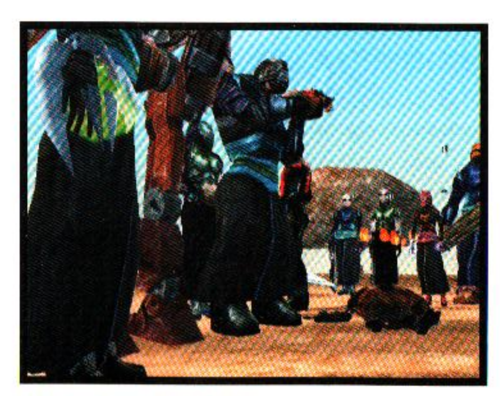
Anarchy Online vous permet de changer de camp si l'on s'aperçoit, par exemple, que l'on s'est trompé d'idéologie politique.

Dans les boutiques (surtout celles se trouvant dans les régions neutres), on peut quelquefois trouver un « application form » (formulaire de recrutement) qui vous permettra de changer de faction lorsque vous le lirez. Attention, cela ne fonctionnera que jusqu'à un certain niveau. Pensez donc à prendre une décision définitive avant d'avoir atteint le niveau 28. Une fois ce choix fait, sachez aussi que vous perdrez tous les avantages gagnés au sein de votre ancien camps (on perdra les « Tokens » (grades), voir encadré « Les Grades »). Les personnages neutres qui choisiront enfin leur faction perdront leur neutralité à jamais. De la même façon, il est impossible pour un personnage Clan ou Omni de devenir neutre avec l'un de ces formulaires.

sur Rubika



boosts et trousses médicales existent pour remonter les points de nano, ou encore donner un coup de fouet à votre vitesse ou à vos compétences de combat. Un autre moyen, encore plus rapide, est pour ceux qui peuvent les utiliser, les programmes de soins nano.



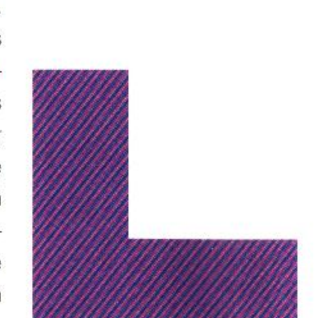
Réunion de guilde en plein désert.

MISSIONS ET QUÊTES, OU COMMENT PROGRESSER

Si vous êtes du genre solitaire, vous pouvez tenter une mission solo en vous servant des machines à missions (missions slots). Il suffit d'utiliser le terminal pour rechercher à travers les millions de petites annonces planétaires ce qui vous intéresse. En jouant sur l'ensemble des curseurs présents, vous pourrez paramétrer très précisément ce que vous recherchez.

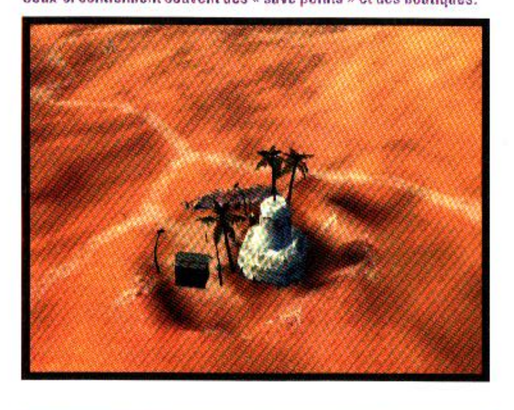
Au lieu d'accepter la première quête venue, posez-vous deux questions : la récompense proposée vaut-elle le déplacement et, (si c'est un objet), pourrez-vous l'utiliser ?

La seconde interrogation primordiale est de considérer la distance : connaissez-vous la zone dans laquelle vous devrez vous rendre (avez-vous les cartes de la région ?) et n'est-elle pas trop éloignée de votre localisation actuelle ? En cherchant un peu, vous arriverez à vous dégotter des scénarios situés dans la ville où vous vous trouvez. Si vous êtes vraiment éloignés de l'objectif, allez dans l'écran des missions, faites un clic droit sur celle-ci pour charger ses coordonnées dans votre ordinateur portable et affichez la carte planétaire (touche P). Grâce à cela, vous pourrez localiser avec précision la position de la mission. Lorsque vous arriverez à côté de la zone, votre mini-radar vous guidera jusqu'à l'endroit précis où commence l'aventure.



Du côté des réglages sur le terminal des missions, le meilleur rapport difficulté/gratification (à bas niveau) s'obtient en plaçant le curseur sur une récompense en « expérience » et en choisissant une difficulté légèrement supérieure à la moyenne. Vous pourrez aussi régler la barre de « Open – Hidden » pour avoir à utiliser vos facultés de « break and entry » (voir description des skills) ou de « lockpicking » au cours du jeu. En plus de ces nombreux paramètres, vous remarquerez que chaque mission est coiffée d'une icône différente : elles correspondent à ce qu'il faut faire au cours de cette dernière pour la terminer avec succès. Parmi les options existantes, on trouve les assassinats, la quête d'un objet, ou encore hacker un terminal, sécuriser un endroit. L'expérience vous montrera les quêtes dans lesquelles votre personnage peut exceller. Les missions en solo sont uniques. Une fois attribuées, vous serez assurés d'être les seuls à y avoir accès. Si vous avez besoin d'un coup de main, vous pourrez toujours demander l'aide d'un ami et pour ce faire, il faudra acheter un duplicateur de clef (qui vaut quelques crédits), puis lui en remettre une copie. Attention toutefois à ce qu'il ne remplisse pas les objectifs de la quête à votre place sans quoi il récolterait toute la gloire, l'expérience et l'or. Pour que la mission soit validée, il faut souvent retourner à l'appareil qui vous a donné cette tâche à exécuter. D'autres types de quêtes existent : les missions uniques (comme dans les autres MMORPGs), les missions à plusieurs ou même les missions que peuvent créer de toutes pièces les chefs de guilde et destinées aux membres de celle-ci.

La planète est parsemée d'avant-postes Omni ou Clans. Ceux-ci contiennent souvent des « save points » et des boutiques.



LES GRADES

Parfois, il vous arrivera de réussir si bien une mission que vous vous verrez remettre un « Token » en plus de la récompense prévue et de l'expérience. Le Token est une sorte de décoration qui est attachée à la faction dont on fait partie. De fait, on perd sa collection de récompenses si l'on change de camp. En réunissant 10 Tokens, on atteint le premier niveau de récompense, s'octroyant un bonus de points de vie et ainsi de suite. Les Tokens permettent aussi de se servir d'objets de factions qui sont souvent les plus intéressants comme des anneaux donnant un énorme bonus de protection envers tel ou tel type d'attaque.

À côté des terminaux de mission, on rencontre souvent des joueurs en quête de compagnons.



GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Dans la grande majorité des jeux massivement online, les points d'expérience sont attribués aux membres d'un groupe après un combat. Ce système a le désavantage de privilégier les professions combattantes (guerriers et soldats) au détriment des autres. Ces derniers se voient ainsi obligés de participer aux affrontements pour faire avancer leur personnage et ce, même s'il n'a pas été conçu pour se battre.

Anarchy Online est dans ce domaine bien plus logique, puisqu'il récompense la plupart des activités où votre personnage utilise ses compétences ou ses pouvoirs. Le Médecin, le Nanotechnicien, le Fixer, le Marchand se voient donc récompensés en fabriquant des objets ou en soignant, ce qui leur permet d'éviter de risquer leur vie constamment pour progresser.

Mais cette possibilité n'est pas réservée à une corporation : n'importe quel personnage utilisant tel ou tel objet ou faisant telle ou telle chose se verra attribuer la même expérience.

Pour ce qui est des affrontements, les développeurs d'Anarchy ont aussi fait preuve d'une grande largesse : il suffit de faire partie d'une équipe et de se tenir près d'elle pendant un combat pour se voir gratifié de points d'XP (points d'expérience) et ce même si on n'a porté aucun coup.

Dans ce domaine aussi, AO fait la différence : au lieu de se partager une masse fixe d'expérience divisés en autant de joueurs présents, le jeu rajoute un bonus à cette dernière afin que tous les protagonistes se voient attribuer le même nombre de points que s'ils avaient été seuls. Pour ce qui est des récompenses en nature comme l'argent trouvé ou l'équipement à récupérer sur les corps des ennemis, l'équipe peut se mettre d'accord sur plusieurs règles gérées automatiquement par le programme afin d'éviter les conflits.

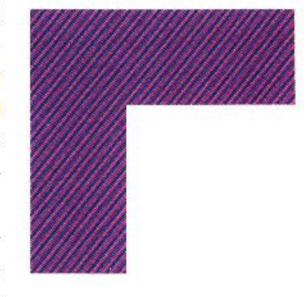
À la base, le partage est attribué par défaut à celui qui tue le monstre (ou lui inflige le plus de dégâts). Mais souvent les groupes décideront de mettre le loot (l'ordre de récolte du butin) en mode « Alpha », qui attribuera à chaque joueur le butin alternativement. Il est d'usage, lorsque l'on fait partie d'un groupe et que l'on trouve du matériel inutile pour soi d'en faire part aux autres joueurs qui pourraient être intéressés par celui-ci. En ce qui concerne le ramassage d'objets sur des créatures tuées par d'autres groupes, sachez qu'il faut attendre quelques longues minutes pour avoir le droit de s'accaparer le matériel, et surtout, que le « propriétaire » dédaigne faire le ramassage lui-même. Certains joueurs passent d'ailleurs leurs temps à roder à l'écart de groupes pour jouer aux charognards après le départ de ceux-ci et se faire un peut d'argent facile. Les corps des créatures tuées ne disparaissent qu'après que leur matériel a été ôté. Le fait d'en voir une à terre indique qu'elle est encore porteuse d'objets.

LA ZONE D'ENTRAÎNEMENT

La zone d'entraînement (Training Zone) est souvent un dur moment à passer, tout vieux routard de Rubi-Ka vous le dira. Rien de plus rageant lorsqu'on recrée un nouveau perso que de se retrouver bloqué à tirer mollement sur des monstres niveau 0. En fait, vous devrez atteindre le niveau 2 ou posséder 1000 crédits pour avoir le droit d'en sortir enfin. Si vous voulez sortir le plus vite possible de cette zone avant d'avoir trouvé par vous-même l'argent en question sur le corps des monstres, vous pouvez demander (à des membres de votre ancien clan par exemple) qu'on vous le prête momentanément.

Par contre pour les nouveaux venus, ce parcours du combattant est une excellente initiation aux différentes attaques et aux principes élémentaires du combat. Pour commencer, allez faire un tour (touche I) dans la fenêtre d'inventaire et d'équipement (sur le coté droit de l'écran) pour enfiler toutes vos affaires et vous munir de votre arme de débutant.

Éloignez-vous un peu du lieu où vous êtes apparu et dirigez-vous dans la campagne. Cherchez une créature faible : il ne faut surtout pas choisir une couleur difficile (voir « les couleurs de la vie ») mais bien au contraire la couleur verte. Ne choisissez jamais une couleur inférieure (inutile) ou supérieure (trop risqué) à la vôtre.



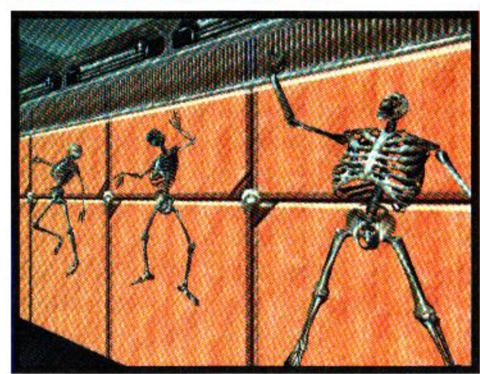
Pour vous aider en cas de pépin, courrez vers l'entrée de la training zone où se trouvent des gardes qui vous protégeront des attaques de monstres (mais qui, pour le coup, empocheront les points d'expérience à votre place). Après une petite heure de combat dans le pire des cas, vous grimperez au niveau supérieur et pourrez enfin sortir de là.

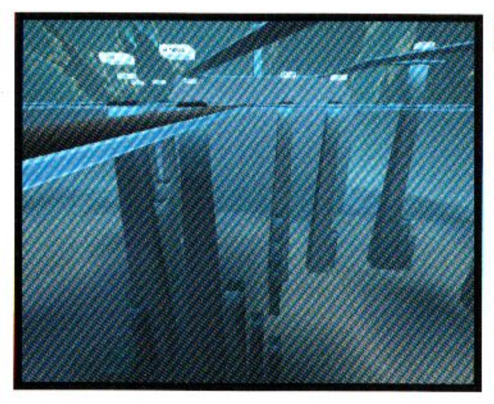
SE FAIRE AIDER

La mendicité est une chose très fréquente sur Rubi-Ka. À la sortie des Whompas (système de transport), ou sur les plazzas, on trouve de nombreux joueurs de bas niveau qui demanderont à d'autres plus puissants des crédits ou du matériel. Dans le monde d'Anarchy Online, cette méthode marche plutôt bien même si elle est un peu fatigante pour tout le monde. La raison de ce succès est sans doute que bien des joueurs ont à la banque des stocks incroyables d'objets dont ils ne se serviront jamais et qu'ils n'hésiteront pas à offrir si vous leur semblez sympas.

En réalité, le moyen le plus simple d'avoir du matériel sans trop d'effort est de faire partie d'une guilde. La plupart de ces dernières, les plus grosses en particulier, vous guideront dans votre progression et vous équiperont de pieds en cape.

Les décorations de bon goût des hôpitaux Clans.





Le monde virtuel à l'intérieur de Rubi-Ka.

VOYAGER SUR RUBI-KA

La planète est pleine de dangers. Les moyens les plus sûrs de voyager ne sont ni nos pieds ni les véhicules, mais la téléportation qui vous emmènera dans les zones les plus peuplées du globe.

VOYAGER SUR RUBI-KA

Le moyen le plus simple de se déplacer, la marche mise à part, est le Whompa. Ces appareils tirent leur nom du bruit qu'ils produisent lorsqu'on les traverse. Ce sont en fait des portes de téléportation à la « Stargate » qui sont installées dans toutes les villes majeures de la planète et qui nous transportent instantanément d'un point à un autre. Il n'y a aucune restriction à leur utilisation mais souvent pour se rendre dans un coin précis, il faudra emprunter de nombreux embranchements. Les territoires des deux factions antagonistes ne sont d'ailleurs pas reliés directement entre eux et il faudra se rendre dans des bourgades reculées et neutres pour trouver un chemin indirect entre les zones Clan et Omni.

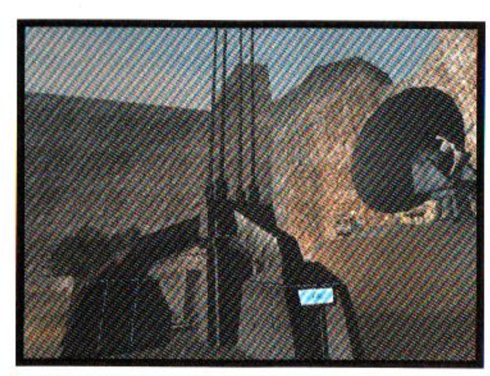
L'autre façon de voyager est la Grid. La Grid est un monde virtuel parallèle à celui de Rubi-Ka. Il permet, entre autres, à l'instar des Whompas, de se rendre d'une ville à une autre instantanément. Pour l'utiliser, il faut trouver un « Grid terminal » et posséder la compétence « computer litteracy » (connaissances informatiques) à un certain niveau. Une fois à l'intérieur, on se retrouve dans une sorte de monde à la Tron où l'on peut se balader sous une forme géométrique sommaire. L'intérêt majeur de la Grid par rapport à la téléportation est qu'elle vous permet d'avoir accès à des dizaines de zones différentes qui ne sont desservies que par cette interface. Ici, la prudence est de mise puisqu'il suffit de sauter sur l'un des plots d'accès (ils sont identifiables grâce au nom de la zone écrit au-dessus) pour se retrouver dans un lieu ami ou ennemi. Souvent, dans les zones occupées ou dans les territoires que se disputent les deux protagonistes, des gardes se trouvent à l'affût aux alentours des Grids terminals et tirent sur tous les ennemis qui oseraient rentrer à l'intérieur de leurs frontières par ce moyen détourné.

Le principe du Grid se complique quelque peu par le fait que chacun de ces secteurs demande un niveau requis de computer litteracy pour y être admis. Au départ, on n'aura donc accès qu'aux grandes cités, aux capitales et à un ou deux secteurs frontaliers. Si au début on ne peut qu'être réticent à investir des points dans la compétence en question, cela devient vite indispensable pour accéder aux zones de chasse les plus fertiles. La Grid possède plusieurs étages, et on y accède par des ascenseurs gravitationnels situés aux coins de la zone. Plus on monte haut et plus on a accès à des points de sortie reculés ou peu fréquentés.

LES VÉHICULES

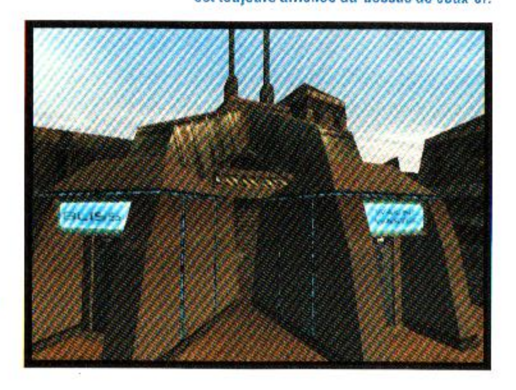
À part un équipement impressionnant qu'ils adorent montrer, les joueurs de haut niveau se reconnaissent surtout au véhicule qu'ils possèdent. Un seul coup d'œil dans une boutique spécialisée permet de comprendre pourquoi : le moindre AutoJet potable demande un investissement de centaines de milliers de crédits, voire même de plusieurs millions.

L'utilisation du véhicule est d'une grande simplicité et fonctionne avec les mêmes touches que le déplacement pédestre. Étant le fruit de la nanotechnologie la plus évoluée, le véhicule peut tenir dans la poche et être déployé en quelques secondes.



Les Whompas (téléporteurs) se repèrent de loin grâce à leurs antennes très hautes.

La destination à laquelle mènent les Whompas est toujours affichée au-dessus de ceux-ci.



On trouve de nombreux modèles divisés en plusieurs types : l'Hydrojet, la voiture Antigrav et l'AutoJet. Le premier est d'une grande rareté car peu de joueurs en voient l'usage. La seconde n'est qu'une étape intermédiaire en attendant quelque chose de mieux, et le jet permet de voler et d'aller à des endroits autrement inaccessibles. Inutile de vous dire que ces engins volants sont les plus onéreux de tous. Le joueur peut être tenté d'acheter certains véhicules bon marché comme le « Mid » qui n'est en fait qu'une sorte de toupie assez lente n'apportant pas grand-chose, excepté les moqueries de votre entourage. Surtout, regardez avant d'acheter, et comparez les offres en demandant leur avis aux heureux propriétaires qui ne se font jamais prier très longtemps pour vous causer de leurs bagnoles.

Comme pour certains autres objets, il se peut que le concessionnaire du coin n'ait plus en stock le véhicule idéal. Il faudra soit attendre que celui-ci réapparaisse dans les stocks, soit faire toutes les boutiques des villes auxquelles on a accès pour espérer en localiser un.

Pour l'instant, les meilleurs rapports qualité/prix sont : la Kodiak Turbo IX (QL38) et, pour les Jets, le Yalmaha XL 29478. Ce dernier s'avère être le plus recherché car il peut être piloté avec une compétence assez basse (89 en véhicules aériens).

La Nanotechnologie

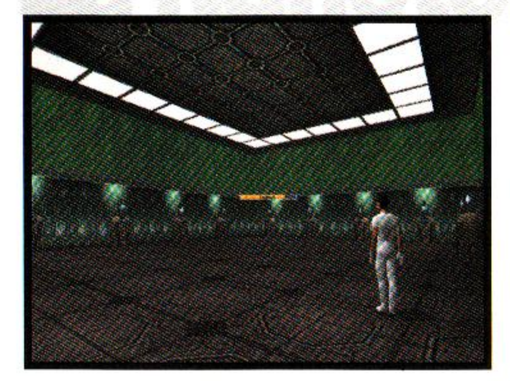
La nanotechnologie, l'art de manipuler la matière à l'échelle de la molécule, est monnaie courante sur la planète. Elle sert tout autant à améliorer le physique que le mental de la population.

LES IMPLANTS

L'un des sujets les plus difficiles à maîtriser dans le monde d'AO est certainement celui des implants. Théoriquement c'est assez simple : si vous êtes de niveau suffisant, vous pouvez vous faire greffer des implants cybernétiques sur une dizaine de parties de votre corps. Ceux-ci augmenteront tel ou tel attribut, telle ou telle compétence dans des limites qui varient suivant le QL du greffon. Seulement, on se heurte à plusieurs difficultés lorsque l'on se les fait poser. Pour y arriver, il est en effet obligatoire d'avoir une compétence médicale assez haute (le niveau demandé se trouve dans la description de l'objet en question), et plupart du temps, les personnages non-médecins ne pourront pas y arriver tout seuls.
Pour pallier leur ignorance, ils trouveront dans les boutiques une « Auto Clinic » qui boostera leurs connaissances scientifiques pendant un temps limité, et ceci en échange de quelques centaines de crédits. Ils pourront alors en profiter pour tenter de se greffer les nouveaux implants ou encore ôter les anciens devenus obsolètes. On trouve aussi certains objets (Omni) qui permettent de donner d'énormes bonus médicaux autorisant des extensions de plus haut niveau. Si la pose des implants est complexe, que dire de la fabrication de ceux-ci. Si vous examinez un greffon vierge, vous verrez qu'il contient de l'espace libre pour placer des « Clusters » (recharges). Ces derniers possèdent non seulement un classique « Quality Level » mais en plus de ce celui-ci, une classification propre (Bright, Shiny, Faded). Plutôt que de vous expliquer en détail comment cela fonctionne : sachez qu'il vaut mieux se faire fabriquer un implant par un Nano Technicien contre un peu d'argent que de le bricoler soi-même.



Une Surgery Clinic ou « Auto Clinic ». Très utile pour se faire poser des implants.



La plupart des grands magasins possède une salle, comparable à celle-ci, uniquement consacrée à la vente de nano-cristaux.

LES PROGRAMMES NANOS

Dans les boutiques, on trouve aussi des Nano Crystals. Ce sont des petites mémoires qui contiennent des programmes spécifiques que l'on pourra rajouter dans l'ordinateur portable. Dans le monde d'AO, les programmes nano sont en fait l'équivalent des sorts dans les autres jeux. Les machines qui vendent les nano-cristaux sont divisées en autant de professions que celles existant dans le jeu. En plus de ces douze slots spécialisés, on trouvera une machine supplémentaire vendant des nanos généralistes, utilisables par tous.

Les critères d'achat de nano-cristaux sont innombrables. Si la nature du programme qu'ils contiennent intervient en premier lieu dans le choix, il faut aussi considérer leur prix, les compétences requises pour les utiliser, mais également vérifier que notre réserve de nano (la barre bleue) pourra nous autoriser à lancer le programme en question une fois celui-ci acheté.

Souvent, deux nanos semblent être identiques mais diffèrent totalement dans l'une de leurs caractéristiques (durée du programme, portée, dégâts, place qu'il occupe dans la mémoire) qui pourra varier du simple au double.

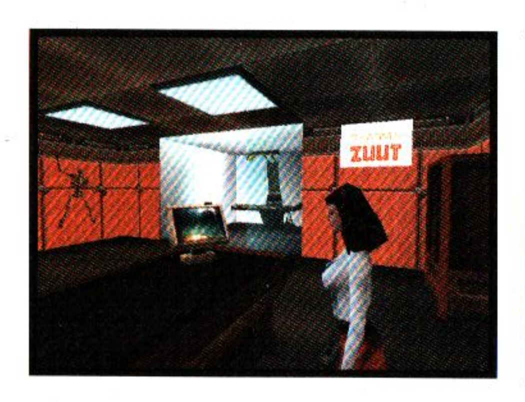
Se faire booster

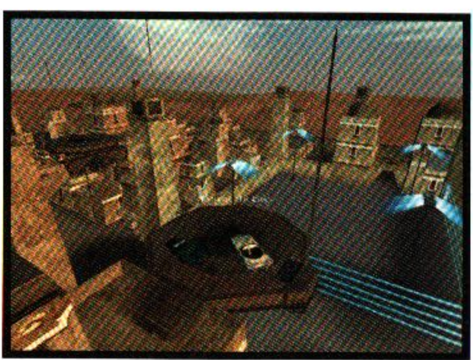
Buffer quelqu'un (augmenter ses caractéristiques, compétences ou puissance en lui lançant des sorts ou des programmes) ne marche pas aussi facilement dans Anarchy Online que dans les autres jeux, ne serait-ce que pour une question d'intérêt et de logique.

Au début, votre personnage ne pourra se faire lancer sur lui qu'une petite poignée de programmes divers. En fait, sa capacité naturelle à les recevoir est limitée et pour l'étendre, il lui faudra posséder un ordinateur portable et de la capacité mémoire. Tout programme qu'il utilise occupe des NCU (Nanos Containment Unit) et l'humain normal en possède huit. Pour aborder quelque chose de plus sérieux, achetez au plus vite des NCU Belts (Modèle 100ix à 400ix, préférez le plus haut) que l'on garnira de « NCU chip upgrades ». Bien entendu, pour pouvoir utiliser les modèles les plus performants, il faudra posséder une skill de Computer Litteracy à un niveau assez élevé. Les programmes en cours de fonctionnement s'affichent en bas de l'écran. Surtout ne faites pas de clic droit sur leurs icônes à moins qu'il soit dans votre intention de les arrêter.

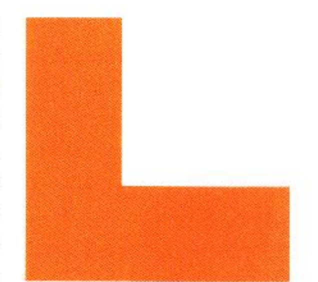
LE COMMERCE

Le commerce sur Rubi-Ka est au centre de toutes les attentions. Cette vocation mercantile que tous les personnages semblent posséder est certainement causée par le fait que les pièces d'équipement les plus intéressantes atteignent souvent des sommes astronomiques.

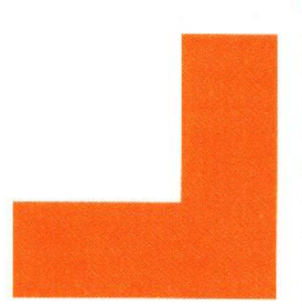




LE CADEAU OU LES ÉCHANGES



Sur la fréquence de Shopping, on peut, si on a des objets à vendre, les « drag and dropper » (copier/coller) sur la fenêtre de chat. Les autres joueurs verront ainsi le nom de l'objet s'afficher en hypertexte et pourront cliquer dessus pour obtenir des renseignements plus précis. Inutile donc de tout détailler à la main. Malheureusement, le système de vente et de troc a tellement de succès que les annonces défilent à toute vitesse comme sur un prompteur. Pour remédier à cela, il sera utile de savoir se servir du Shopbot. C'est une sorte de programme à vocation commerciale qui fonctionne constamment et qui permet aux joueurs de vendre ou d'échanger des objets très rapidement sans avoir à éplucher en permanence les annonces. Pour accéder à toutes ces commandes, faites un « /tell shopbot help » dans la fenêtre de chat et cliquez sur le lien hypertexte mauve. Pour résumer rapidement toutes ses fonctions, sachez que Shopbot permet de recher-

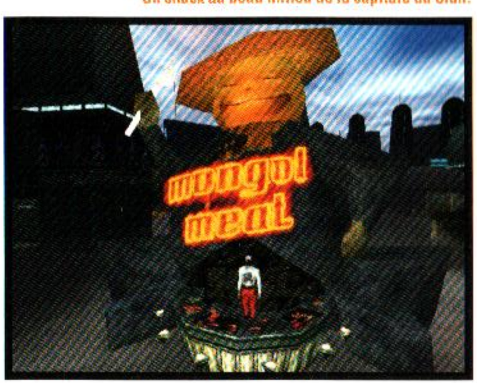


LES NIVEAUX DE QUALITÉ.

Les Quality Levels (QL) représentent un niveau (allant de 1 à 100 et parfois bien plus) définissant la qualité de fabrication d'un objet (ou d'une matière), qu'il soit manufacturé ou non. Ils servent notamment à établir des barèmes de prix (très fluctuants) pour leur revente, mais rentrent aussi dans le calcul qui est fait lorsque l'on veut fabriquer quelque chose ou que l'on souhaite utiliser un appareil technologique ou nanotechnologique. La plupart du temps, à coté du QL, vous verrez s'afficher les niveaux de compétences requis pour utiliser le dispositif.

cher parmi les milliers d'annonces la chose que vous convoitez. Il sera capable de vous prévenir dès qu'un objet correspondant à l'un des vos critères de recherche apparaîtra ou encore, il vous autorisera à participer ou à créer des ventes aux enchères. Si un objet qui vous intéresse absolument est trop cher pour vous, n'hésitez pas à envoyer un message à son propriétaire en lui demandant de vous faire un prix, voire même de vous l'offrir si vous êtes d'un bas niveau. Attention, certains personnages mal intentionnés utilisent ces fréquences pour attirer des personnages plus faibles qu'eux dans des zones où ils pourront les tuer pour les dépouiller ou les massacrer juste pour le plaisir. Privilégiez donc les échanges en terrain neutre. Quant aux transactions avec les autres joueurs, elles reprennent le principe inauguré par Ultima Online : on double-clique sur un personnage et une fenêtre de Trade (commerce) s'ouvre en bas à droite de l'écran. On dispose les objets et l'or que l'on veut échanger et on appuie sur « Accept » pour finaliser la transaction. Si vous voulez juste donner quelque chose, placez votre or ou vos objets et autorisez la transaction sans attendre. Dans de très rares cas, il se peut que des objets échangés n'apparaissent pas dans votre inventaire. Ne paniquez pas : il faut alors « zoner », c'est-à-dire sortir de la boutique ou, si vous vous trouvez à l'extérieur, rentrer dans un bâtiment afin de voir votre inventaire s'updater.

Un snack au beau milieu de la capitale du Clan.

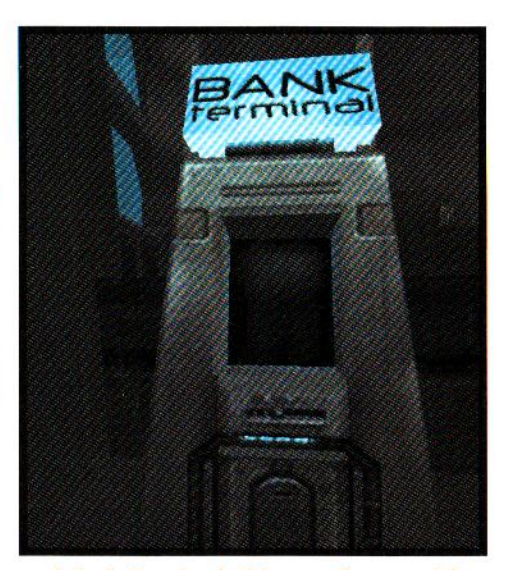


La banque

La banque est une borne interactive qui vous permet de déposer en toute sécurité vos objets pour les utiliser plus tard ou juste pour les collectionner. Même si la place de votre coffre est quasiment illimitée, entasser n'importe quoi dedans devient rapidement un handicap lorsqu'il s'agit de retrouver un objet précis. Aussi, mieux vaut revendre les objets inutiles ou les donner aux joueurs.

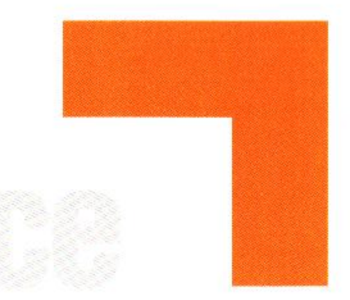
DE L'OR DANS VOS DOIGTS

Bien des objets, souvent les matières premières, se revendront à vil prix dans les magasins. Les vendeurs qui, eux, ont le sens du commerce, vous les rachèteront pour une poignée de cacahuètes, voire moins. Il est souvent bien plus lucratif d'écouler des objets auprès d'autres joueurs qui les recherchent avidement pour eux, ou alors de faire du troc, ou encore de les utiliser afin de fabriquer quelque chose d'utile. Les « Monster parts », par exemple, que l'on trouve très souvent sur les cadavres de monstres (d'où le nom), servent aux médecins (ou aux joueurs ayant une compétence médicale) qui les utilisent pour créer du plasma sanguin, ou encore des Healths packs (soins) qu'ils revendront à prix d'or. Dans les zones de chasse ou sur les places des grandes villes, il est souvent intéressant de proposer ces curieux objets à la criée. Seule l'expérience vous permettra de fixer un prix de vente correct, mais sachez que le tarif dépend directement du niveau de qualité du matériel (QL). Certains personnages, qui sont de haut niveau et possèdent de l'argent, ont parfois un réseau de chasseurs composés de joueurs chargés, dans leur temps libre, de leur rapporter des objets et matériaux précis. Essayez d'en faire partie dans la mesure du possible, vous disposerez ainsi d'un acheteur régulier.



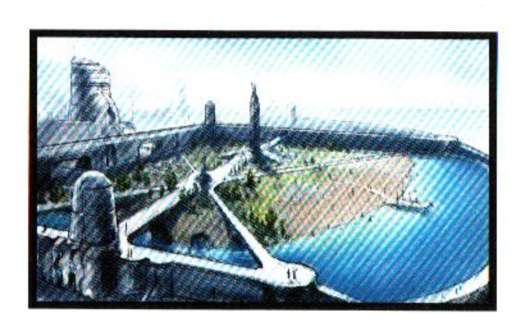
Le terminal bancaire : c'est ici que vous déposerez vos trésors en toute sécurité.

Certains individus possédant de hautes compétences dans des domaines-clés pourront fabriquer des objets, des bijoux ou des pièces d'équipement (armes, armures) en assemblant de nombreux éléments afin de créer, par exemple, le fusil de leur rêve. Toute la partie « manufacture » d'Anarchy Online est très complexe et il faudra bien du temps, tant au joueur qu'à son personnage, avant qu'il puisse espérer maîtriser l'un de ces domaines. Comme toujours, la meilleure méthode pour apprendre tout cela du mieux possible est de s'adresser à un personnage de haut niveau et de jouer à l'apprenti. En allant faire un tour dans les boutiques, on pourra avoir une bonne idée des possibilités du jeu en jetant un coup d'œil aux nombreux composants qui rentrent dans la fabrication d'objets complexes



Le commerce

LE FUTUR D'ANARCHY ONLINE



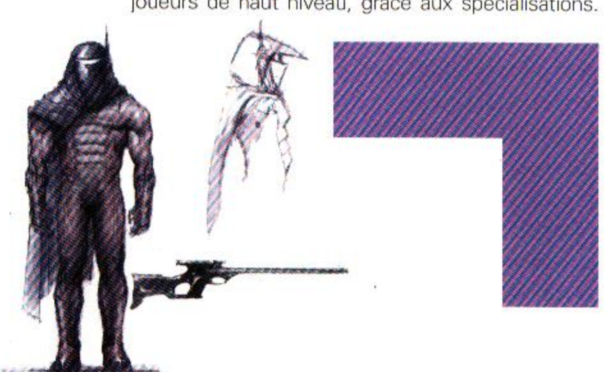
Shadowlands est la première extension pour Anarchy Online. Elle devrait sortir au cours du quatrième trimestre de cette année.

Au chapitre de cet add-on, on découvrira de nombreuses nouveautés : le joueur verra le terrain de la planète s'accroître avec de nouvelles régions et la cité flottante de Jobe, un territoire neutre auquel les personnages de tout niveau pourront accéder. Dans les autres zones à explorer, les joueurs seront censés réagir totalement différemment par rapport aux anciens environnements. De nombreuses règles valables sur Rubi-Ka seront abolies ou modifiées dans ces nouvelles régions. Mais plus que de rajouter de simples paysages, Shadowlands va aussi renouveler le gameplay en profondeur. Tout d'abord, les professions vont encore mieux se différencier les unes des autres pour les joueurs de haut niveau, grâce aux spécialisations.

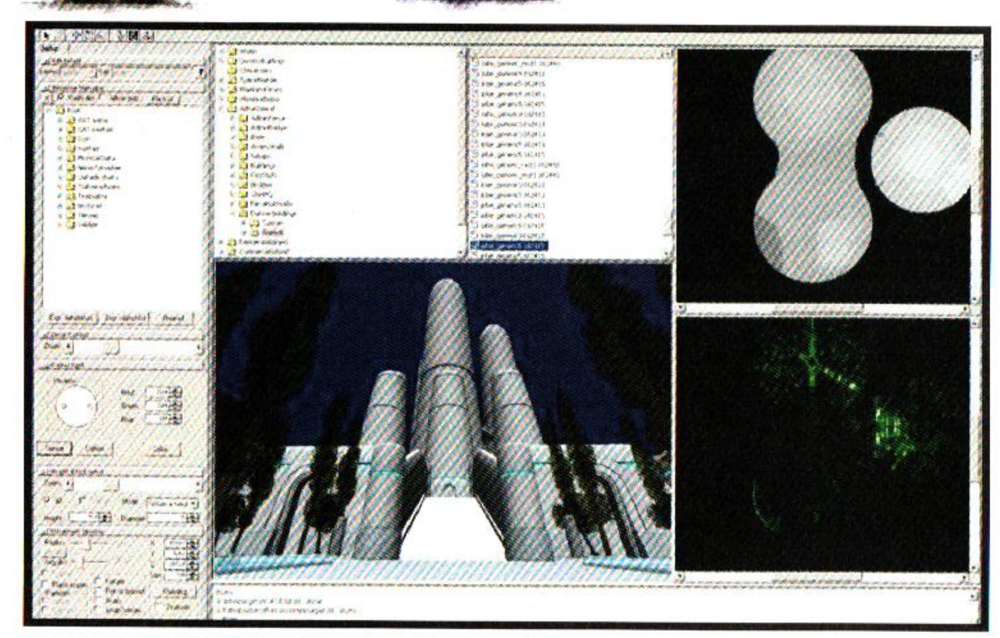


Un croisement réussi entre un Solitus et une Shadow.





Arrivé à un certain point, chaque personnage pourra choisir un embranchement pour son métier. Dans le cas des médecins par exemple, on devra savoir si on préfère avoir accès aux nano-programmes de soins les plus efficaces, ou au contraire choisir de posséder les virus les plus mortels. En plus de cela, les nombreux « Perks », dont la nature est pour le moment inconnue, modifieront encore les facultés et les attributs : ils permettront aussi de gagner certains pouvoirs propres aux professions comme la possibilité de courir ou de réagir plus vite, et de mieux résister aux attaques. On trouvera aussi de nouvelles races (comme les Shadows breeds) ou espèces, ainsi que des variations sur celles déjà existantes. En plus des inévitables nouveaux objets, armures et armes qui apparaissent traditionnellement avec chaque extension, Shadowlands offrira la possibilité d'améliorer le niveau de qualité du matériel que l'on possède déjà.



Jobe, une nouvelle ville Neutre, accessible aux joueurs débutants ou confirmés.



Shadowlands est censé améliorer les graphismes et les textures du jeu.

LEXIQUE

En plus du vocabulaire employé fréquemment dans ce type de jeu, Anarchy Online possède un jargon particulier qu'utilisent à toutes les occasions les joueurs de tous horizons. Voici quelques mots spécifiques parmi les plus utilisés !

Crit : dégâts critiques d'une arme.

Critters : monstres.

Mob : monstres, le plus souvent humains.

Clan ou Clans : les clans rebelles.

Boost, boost me : voir « Buff ».

Lvl : niveau d'un objet ou d'un personnage.

Log : abréviation de « se connecter » ou, parfois même, de « se déconnecter ».

« Lv 31 Enf lfg » : annonce qui se lit parfois sur l'écran du chat. Signifie : Enforcer niveau 31 cherche un groupe. On utilise souvent des abréviations pour les professions : crat (bureaucrate), medic, (médecin), eng, (ingénieur), etc.

Call target : action pour le chef de groupe de désigner la prochaine cible à attaquer pour l'équipe.

Aggro, no aggro : agressivité ou non d'un type de monstre. La propension qu'il aura d'attaquer sans avoir été provoqué.

Add, add !! : parfois, des monstres viennent spontanément défendre leurs petits camarades lors d'un combat. On peut donc voir déferler des hordes de créatures qui se joindront au combat en s'additionnant (add) aux forces adverses. Add signifie donc de faire très attention.

Buff ; buff me : booster la puissance, les compétences ou les protections d'un personnage en jetant sur lui des Nano Programs pour l'aider momentanément.

QL : Quality level. Niveau de qualité d'un objet exprimé par un chiffre.

Congrats, grat, gratz : abréviations de « congratulations » : félicitations d'usage lorsqu'un membre de l'équipe grimpe d'un niveau.

Pull : action d'attirer un monstre vers l'équipe pour le détacher d'un groupe de ses congénères.

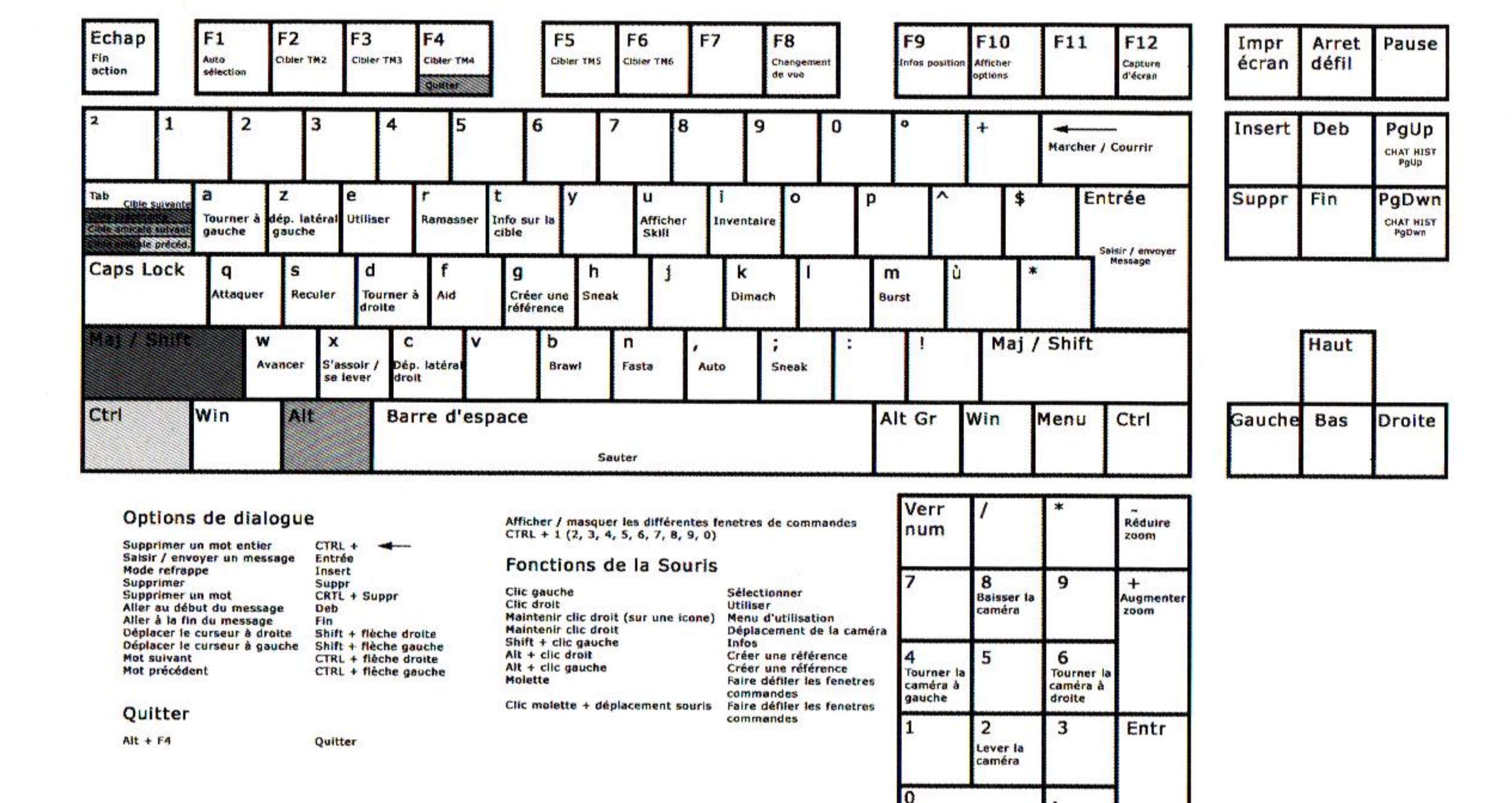
Bank : se rendre au terminal bancaire, y déposer un objet ou en retirer un afin de le mettre dans son inventaire.

Tank : désigne généralement le personnage que l'on enverra au-devant du danger et qui peut supporter des dégâts importants.

OT : abréviation d'Omni Tek.

MP : abréviation de Meta Physicist. D'autres existent comme Adv (Aventurier) ou MA (Martial Artist).

Burst : action de vider tout un chargeur sur une créature ou le type d'attaque du même nom.



Une EXCLUSIVITÉ joystick

ASTUCES CODES SOLUTIONS

POUR VOS JEUX PC

CONCOURS : CET ÉTÉ, GAGNEZ

1 TÉLÉPHONE PORTABLE ALCATEL 511





\+



en bons d'achat par semaine

\+ **1 LECTEUR DVD SONY...**



En jouant sur le...

0 892 687 500



les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **PC**

Et aussi Astuces et Solutions PC sur le **3615 joystick**